

joypad

LE MAG DES CONSOLES

EXCLUSIF

Après le MEGA CD,
SEGA JAPON annonce
le WONDER MEGA

LE RETOUR DES TORTUES NINJA
sur NES et SUPER FAMICOM

PREVIEWS...
la totale!

ADDAMS FAMILY - ALIEN 3
RAINBOW ISLAND
SUPER BATTLETOADS
ROBOCOP 2 & 3 - WINGS 2
ATOMIC RUNNER - HOOK
BLOOD MONEY
NINJA GAIDEN
OUT OF WORLD
F 15 STRIKE EAGLE
DRAGON BALL Z
STREET FIGHTER 2
SPACE MEGAFORCE
SPECIAL TEE SHOOT
EURO CLUB SOCCER
EVANDER HOLYFIELD BOXING
HUDSON HAWK
SUPER HUNCHBACK
EUROPEAN SOCCER
BEAST 2 - MR DO
ROMANCING SAGA
DARKMAN - NEW ZEALAND STORY

MEGAMAN
sur game boy
TOUS LES NIVEAUX

T4161 - 7 - 30,00 F



AVEC DESERT STRIKE

VOUS VOLEREZ EN PLEIN

COEUR DE L'ACTION!

Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Américain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d'une grande intelligence stratégique.

Vous dominerez parfaitement l'action d'une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satellittes vous bénéficierez d'une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de



naviguer au travers des lignes ennemies et de localiser leur armement.

Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!



SEGA
MEGA DRIVE



EL ■ CTRO ■ NIC ▲ RTS™

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00

COURRIER DES LECTEURS :	6
NEWS, PREVIEWS :	8
CONCOURS SHOOT AGAIN :	145
MEGA DOSSIER :	103
ASTUCES :	146
PETITES ANNONCES :	158
ABONNEMENT :	157
SONDAGE :	20

GAME BOY

BEETLEJUICE	94
BERIOS II	99
BOULDER DASH F.C.	142
BUBBLE GHOST F.C.	143
MERCENARY BATTLEFIELD	98
MERCENARY FORCE F.C.	142
MONOPOLY	100
TERMINATOR II	96

LYNX

XYBOTS	117
--------	-----

MEGADRIVE

ART ALIVE	76
BERLIN WALL	80



BUCK ROGERS	86
BURNING FORCE F.C.	138
GYNUG F.C.	136
HELLFIRE F.C.	140
MS PACMAN	84
RINGS OF POWER	92
SYD OF VALIS	78
TOKI	72
TROUBLE SHOOTER	89

NINTENDO

CHIP'N DALE	62
KICK OFF	70
TURTLES II	66

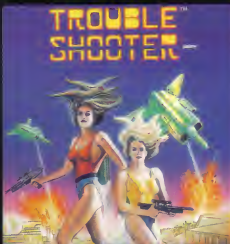
S O M M A I R E

NEO GEO

FOOTBALL FRENZY	120
SOCCER BRAWL	118

NEC

CYBER DODGE	128
PARODIUS	126



SUPER CD ROM 2 NEC

BROWNING	130
GATE OF THUNDER	132

SUPER FAMICOM

EXHAUST HEAT	124
SOULBLADER	122

F.C. = FRENCH COLLECTION

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par **CHALLENGE** Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication: Marc Andersen • **Rédacteur en chef:** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette:** LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture:** LOS LINOS • **Coordination technique:** Claude LUCAS • **Publicité:** Isabelle WEILL • **NEWS:** J'm DESTROY • **Trucs & astuces:** Steph et Greg ATN • **Illustrations du courrier:** Nicolas SEIGNERET • **Correspondant:** USA: Sendai Publications • JAPON: Beep Megadrive • The Super Famicom • **Directeur des ventes:** PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort:** N° VERT: (1) 05 19 84 57. **Photogravure:** PPO • **Imprimé par:** J.L. Sa et PPO • **Distribution:** Transport Presse. **Illustration de couverture:** LES TORTUES NINJA © Tous droits de reproduction réservés. Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution. Tirage 100 000 exemplaires.

EDITO

Il semble que vous ayez apprécié la rubrique "French Collection", dans laquelle nous re-testons des jeux qui sont déjà sortis en import parallèle il y a quelques mois, mais qui sont désormais distribués officiellement en France. C'est ce qui ressort de votre courrier; du coup, cette rubrique devient régulière. C'est un exemple parmi d'autres, juste pour dire qu'on tient compte de votre opinion. On en tient même tellement compte qu'il y a un sondage dans ce numéro, grâce auquel vous allez pouvoir nous dire

exactement ce que vous voulez. Des tests plus grands, plus petits? Plus ou moins de photos? Des interviews, des reportages, des articles techniques? Plus ou moins d'astuces? Les plans des jeux deux, trois, six mois après leur sortie? Même si vous n'avez rien à demander, ce serait sympa d'y répondre, afin que nous vous connaissions mieux. A propos d'astuces et de plans, notez que la première Bible des Astuces sort ce mois-ci. Pour ceux qui sont arrivés en retard, précisons qu'il s'agit d'un recueil d'astuces, de cheat modes, de

plans et de solutions qui permettent d'arriver à la fin d'un jeu quand on est bloqué, ou d'avoir plus de vies, ou de l'énergie infinie, etc. Attention: c'est le premier volume qui couvre les jeux de A à L; le second volume, M à Z, sortira fin juin, et pour Wonderboy, Sonic et Mario, il faudra attendre encore trois mois. Prix de la chose: 40 francs, autant dire pas cher du tout. Vous pouvez le trouver en kiosque ou nous le commander directement. Profitez-en pour renvoyer votre sondage, si c'est le cas. Merci d'avance, et au mois prochain.

COURRIER

des lecteurs

• Salut !

J'ai quelques questions à poser :

- 1 - Dans un numéro, vous parliez d'une manette à six boutons pour le jeu Street Fighter 2 sur SFC, s'agirait-il de la JB King ?
- 2 - La SFC Européenne sera-t-elle livrée avec deux manettes ?
- 3 - Combien coûtera le bazooka avec les six jeux pour la Super Famicom ?
- 4 - Aura-t-on la chance de voir des jeux comme Eight Man, Magicien Lord ou King Of The Monster sur la Nintendo 16 bits ?
- 5 - Quand la manette JB King sortira-t-elle en France ?
- 6 - Dans un de vos numéros vous parliez d'une manette intelligente toujours pour la SFC, quand sortira-t-elle en France ?

Fred (dit le pro).

Traitions le problème comme il se doit. Tout d'abord et en rapport à ta 1^{ère} question, il est vrai qu'un nouveau joystick destiné à la SFC et plus particulièrement au jeu Street Fighter 2 devrait être commercialisé en même temps que le jeu. Il disposera de six boutons pour que le joueur puisse retrouver les mêmes sensations ainsi que la même configuration que la version d'arcade. Contrairement à celui-ci, le JB King disponible depuis près de cinq mois dans plusieurs magasins spécialisés en import direct, ne dispose que des fonctions (ou boutons) initiales que l'on retrouve sur tous les joypad avec un petit plus : "l'auto fire"... Heureusement qu'on est là... Héhé ! Mais oui, la Super Famicom que l'on aura en France sera commercialisée avec deux joypad tout comme la version japonaise et américaine. Y en a j'vous jure, ils ont de ces questions.

En ce qui concerne le packaging qui comprendrait le fameux bazooka et les six jeux (plus la console) Nintendo espère pouvoir le commercialiser aux alentours de 1490 Francs... Eight Man, Magicien Lord etc... Sur la Super Famicom, pas possible et cela pour deux raisons. Tout d'abord parce qu'il n'y a eu aucun accord de signé entre Nintendo et SNK (l'éditeur et le développeur) et puis parce qu'actuellement le Nintendo 16 bits ne dispose pas des capacités suffisantes pour rivaliser sur certains points avec une Neo Geo. Mais nous pou-

vons l'assurer qu'à l'avenir les choses risquent de changer, car se qu'il faut savoir au sujet de la dernière née de Nintendo, c'est qu'elle a été conçue de manière à pouvoir évoluer sans cesse, d'où le nom de machine architecture.

Enfin pour répondre à ta dernière question le XE1 - SFC, est lui aussi disponible depuis trois mois. Evidemment peu de magasins l'ont en stock parce que relativement chère. Mais si tu veux vraiment te faire plaisir, le XE1 SFC dit intelligent est vraiment ce qui se fait de mieux à l'heure actuelle. Il l'assistera dans les phases difficiles de certain jeux sans le moindre problème... A toi de voir.

• Bonjour...

Mettez-vous d'accord. Joypad est le "High quality of ze consoles", mais vous avez dit qu'il n'était pas nécessaire de vous féliciter, alors... Comment ça, je déraile ?

On peut dire que vous êtes bestiales si vous répondez à ces questions mortelles.

1 - Combien de bits possède une Neo Geo ?

Si la réponse est 16, alors pourquoi une Megadrive n'est pas aussi performante ?

2 - Quelle console est (ou va être) plus puissante que la Neo Geo ?

3 - Au prix du mag, mieux vaut faire une reliure, qu'en pensez-vous ?

4 - Personne n'a jamais répondu à la question n°1, alors pourriez-vous le faire ?

Je suis flic, si vous ne répondez-pas, je m'arrangerai pour faire enlever vos voitures, tagger vos bureaux, voler vos logiciels Neo Geo et je me débarrasserai ! Toc, faut bien qu'il ait une justice.

S.N.K. Police.

C'est vrai qu'il est beau notre magazine mais on reste modeste...

Comme de nombreux lecteurs tu poses la question au sujet de la Neo Geo, à savoir pourquoi et comment elle peut être plus puissante qu'une Mega Drive alors que tout comme cette dernière, la Neo Geo est une console 16/32 bits. Ce qui fait la puissance réelle d'une machine, ce n'est pas forcément son processeur central. Dans la Mega Drive tu ne trouves qu'un 68000 Motorola avec quelques composants propres à Sega et un processeur sonore. Ce qui est loin d'être le cas de la somptueuse Neo Geo qui

dispose non seulement d'un 68000 mais en plus, de plusieurs coprocesseurs (video, de sprites etc...) ainsi qu'un Z80 dont la tâche première consiste à gérer tout ce qui se rapporte au son y compris le processeur son lui-même. D'où ces énormes différences au niveau graphique, sonore, animation etc...

Une machine plus puissante que la console SNK, certains te diront que ça n'existe pas et d'autres te parleront de la Sega 32 bits ou de la future Nec aux capacités monstrueuses etc... Mais sans jamais pouvoir en parler précisément parce qu'il ne les auront jamais vues. Il faut tout de même savoir que la Neo Geo est avant tout une machine d'arcade à la base, donc forcément plus puissante que toutes les consoles 16 bits disponibles actuellement sur le Marché. Pour qu'une machine lui soit supérieure il faudrait, qu'elle ait un CD Rom (au minimum) pour rivaliser ne serait-ce qu'au niveau de la capacité des cartouches (SNK), qu'elle dispose d'un processeur sonore comme celui de la Super Famicom, et qu'elle soit pour finir conçue sur un principe d'architecture à coprocesseur. Ce qui n'est le cas d'aucune machine en ce moment. Alors te dire quelle console peut à l'avenir surpasser la Neo Geo, ne nous est pas possible. La seule susceptible de venir la chatouiller sur son propre terrain, c'est la SFC parce qu'évolutive en ce sens où elle peut en permanence recevoir des coprocesseurs supplémentaires...

Pourquoi notre fabuleux Mag n'est pas relié ? En fait il y deux bonnes raisons. La première est basée sur la pagination. Joypad comme chacun sait, fait 160 pages et comprend très souvent un poster au centre des cahiers. S'il était relié, il ne nous serait plus possible d'insérer ce poster. Et puis ce procédé est généralement utilisé quand le nombre de pages est trop important et que les agrafes ne suffisent plus pour tenir le tout.

Voilà ayant répondu à toutes les questions et principalement à la première nous espérons bien ne pas voir nos voitures enlevées par la fourrière et encore moins nos locaux dévastés par un vandale incompétent qui n'aurait pas de réponses à ses questions.

• Chers amis de Joypad,

j'ai quelques questions à vous poser.

1 - Y aura-t-il une autre simulation de hockey sur glace pour le Game Boy ?

2 - La Turbo GT est-elle une console de 16 bits ?

3 - J'ai entendu dire que le CD-ROM pour la Super Famicom allait être fait par Sony et pour la Super Nintendo par Philips. Qui va le faire pour la Super NES ?

Panasonic peut-être ?

4 - Top Gun, Top Gun II, R-Type II et des jeux de pure cogne comme Final Fight, Street Of Rage, Folden Fighter, Street Fighter II, Battle Of Destiny seront-ils un jour sur le Game Boy ?

Voilà, c'est tout ce que je voulais savoir.

Bon courage et long succès à Joypad !
Gros bisous. HOANG Antoine

Holà, que de questions ! Mais bon on est là pour y répondre le mieux du monde non ? Les simulations de hockey sur glace ce n'est pas ce qui manque sur console. Il est vraisemblable qu'un nouveau hockey sorte très prochainement sur Gameboy pour cause des Jeux Olympiques...

La Turbo GT de Nec est une seize bits tout comme la Nec Core Grafx (puisque c'est la version portable). Certes il vrai que le processeur central est un 8 bits (en l'occurrence un 65C02) mais il ne fait pratiquement rien si ce n'est coordonner les coprocesseurs 16 bits, entre autre le video, le sonore et de sprite. Bref la GT portable est à la base une 8 bits mais architecturée en 16 Bits (euh, c'est compliqué comme jeu, vous pouvez répéter la question?).

En ce qui concerne le CD Rom de la Super Famicom, nous sommes dans la profession, restés très longtemps dans le flou sans savoir réellement qui allait le concevoir : Philips ou Sony ? Aujourd'hui le problème est résolu. Deux produits totalement différents seront commercialisés vers le début 93 au Japon. Du côté Philips/Nintendo, nous aurons le CD Rom et côté Sony la Play Station dont nous avions fait la présentation dans l'un de nos précédents numéros. Il s'agit d'un SFC et d'un lecteur CD Rom intégré dans un même et unique boîtier.

On ne peut pas savoir toujours à l'avance les sorties de tel ou tel titre sur Game Boy. Et pour répondre à la dernière question tout dépend des accords passés entre les éditeurs et Nintendo.

• Salut à toute l'équipe de Joypad !

J'ai plusieurs questions à vous poser :

1- Y aura-t-il le jeu Astérix sur Megadrive ? Une suite est-elle prévue pour ce jeu ?

2 - Quand sortira Sonic II sur Mega CD ?

Un Joypadmanique !

Abs, aab ! On voudrait bien savoir si le petit Aster de Uderzo, va faire une apparition sur Mega Drive. Hein ! Malheureusement et

sauf erreur de notre part, il n'est pas prévu de version 16 bits du célèbre gaulois.

Si tout va bien et ça sera la dernière et unique fois où nous le dirons, Sonic 2 sur Mega CD devrait voir le jour à la fin de cette année. Alors console-le dise !

• Salut Joypad !

J'ai quelques questions à vous poser.

1 - Y aura-t-il un Sonic 2 sur Master ?

2 - Pourquoi 2 Donalds différents entre Megadrive et Master System ?

(Donald Q.S. et Dobnal (plateforme))

3 - Y aura-t-il un Street of rage 2, mais Street of Rage va-t-il sortir sur Master ?

4 - Pouvez-vous me donner la traduction de "Hedgehog" dans Sonic ?

5 - Peut-on trouver Rolling Thunder 1 sur Master ?

Michaux Lydéric

De toute évidence et aux vues du succès remporté par le fameux hérisson au pays du soleil levant, il nous est facile de subodorer un second épisode de Sonic sur la Master System, mais ce n'est qu'une supposition. Car il faut savoir malgré les qualités qu'on lui connaît que la petite 8 bits arrive quand même en fin de course... et doit laisser la place à sa grande sœur la Mega Drive. Pourquoi deux "Donald" différents. C'est bien simple, on ne peut pas obtenir deux jeux identiques sur deux machines différentes et qui de surcroît ne sont pas de la même génération, donc de la même puissance. Donc pour Capcom et Sega il était bien évident que les deux versions seraient totalement différentes.

Ce qui est le cas aussi pour Sonic. Sinon le résultat se révèle catastrophique. La preuve avec Mercs. Sur Master bonjour les dégâts, si vous voyez ce que nous voulons dire... Nombreux sont les courriers dans lesquels reviennent souvent les mêmes questions. Par exemple : Y aura-t-il un Street of Rage 2 ou encore Double Dragon 3 etc...

Mais nous ne pouvons pas toujours vous répondre dans l'affirmative, soit par manque d'informations ou tout simplement parce que la suite en question n'est pas prévue. Rolling Thunder sur la SMS n'existe pas ! Nous ne pourrions le répondre plus simplement.

• Salut à tous !

Je suis un fan de Sega et Nintendo. J'ai des questions très importantes (de moi et de mes copains).

1 - Quand est-ce que Street Fighter II va-t-il sortir sur la SFC ?

2 - Les SFC japonaise et française ont le même look. Est-ce qu'elles sont compatibles ?

3 - Les jeux Famicom vont-ils baisser (environ 400 F) ?

VONGSAKDA Sebastien

Dans le précédent numéro, si vous nous lisez plus attentivement jeune homme. Vous auriez constaté 6 combien joypad était un magazine dément. Bon trêve de banalités. Street Fighter 2 que tout le monde (et c'est le cas d'ailleurs) attend avec impatience sortira si tout va bien fin mai au Japon. Si Nintendo Commercialise une version spéciale pour la France ce n'est pas pour rien. Il est donc évident que les deux versions ne seront pas compatibles (bêtas).

Si le prix des jeux va baisser ? Oui et non, cela dépend à 90 % des prix pratiqués par les Japonais en ce qui concerne l'import direct. Une fois la Machine importée officiellement on devrait constater une baisse certaine.

ECRIVEZ-NOUS !

Vous vous posez des questions sur des sujets graves : la Megadrive japonaise est-elle compatible avec votre téléviseur ? Les jeux Super Famicom seront-ils tous distribués en France ? Que sont devenus Casimir et Hypolite ? Ecrivez-nous, nous vous dirons tout et même le reste. Bien sûr, nous ne pourrions pas publier toutes vos lettres, mais vos préoccupations nous intéressent, et nous répondrons aux questions qui reviennent le plus souvent. Alors, une critique, des suggestions, n'hésitez pas ! Nous attendons vos lettres : Joypad, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins - Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500F d'achats ou plus !

*Offre d'une valeur de 145F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile - Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réole - Niveau -2
Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs - 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Roland des Mirrors - RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

News PREVIEWS

ET C'EST REPARTI POUR UN TOUR

Malheureusement les mecs, ce n'est pas moi qui conçois les jeux. J'suis désolé, mais si il y a du retard dans les dates annoncées dans cette rubrique, ce n'est pas de ma faute, j'y suis pour rien. Si vous voulez essayer de remédier à cette situation, déplorable il est vrai, je vous propose: pour les pauvres d'aller faire une manif devant l'ambassade du Japon et pour les plus riches, d'aller carrément au Tongland sonner à leur porte, pour leur dire qu'ils sont plutôt casse-pieds -pour ne pas dire autre chose- de ne pas respecter les délais. Enfin, ne nous éternisons pas sur la question, nous savons ce qu'il en est, alors passons plutôt aux choses sérieuses et aux news previews dont je vois déjà poindre les premiers octets d'impatience.

ERRATUM HUMANUM EST

Le mois dernier, dans notre reportage sur le CES de Las Vegas, nous avions été un peu vite en besogne en annonçant que les jeux parus sous le label Ballistic ne fonctionnaient pas sur les nouveaux modèles de Megadrive. En fait, seul Onslaught est concerné par ce problème, et tous les autres jeux de la gamme Ballistic fonctionnent parfaitement bien. Accolade se trouve d'ailleurs devant un problème intéressant: à l'allumage, l'écran de la Megadrive affiche que toute cartouche compatible est "Produit par et sous licence Sega"; or, ce n'est pas le cas d'un jeu Ballistic, qui est fabriqué par ACCOLADE et sous licence de personne. D'où: procès, naturellement. Il est décidément difficile de refuser de marcher dans le rang; les mêmes problèmes s'étaient posés il y a quelques mois avec un fabriquant qui refusait de se plier aux règles draconiques de Nintendo. C'est le fabriquant qui a gagné, parce que de fait, Nintendo établissait un monopole en exigeant de contrôler la fabrication de toutes les cartouches, ce qui est interdit. Bien entendu, cet exemple sera certainement versé au dossier d'Accolade, qui a de grandes chances de gagner son procès et de modifier ainsi la façon dont les constructeurs accordent leurs licences. Quoiqu'il en soit, on répète l'info importante: les jeux Ballistic (à la seule exception d'Onslaught) marchent et marcheront parfaitement bien sur toutes les Megadrive. Autant pour nous.

Alain Huyghues-Lacour

TATSUJIN TAITO/PC ENGINE

Connu des possesseurs de Megadrive européenne sous le nom de Truxton. Tatsuji est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal, tout ce qu'il y a de plus commun.

Toutefois et par rapport à la version de la 16 bits de Sega, il est à noter que le jeu se déroule entièrement en plein écran (le bord droit n'est pas coupé d'une bande



noire qui ne sert à rien, sinon à cacher quelques défauts qui auraient pu survenir dans une mauvaise programmation). Une image donc plein écran, pour un jeu de tir qui, avec de bonnes options de tir et des méga-bombes dévastatrices, ne devrait pas transcender les foules ni les faire valser dans les rues.

MONSTER WORLD II SEGA/GAME GEAR

Revoilà Wonderboy dans de nouvelles aventures, encore plus folles et plus étourdissantes que les précédentes. Cette fois pourtant, et contrairement au Wonderboy que connaissent tous les possesseurs de Game Gear, le jeu n'est pas qu'un simple jeu d'action bête et méchant. En effet, Monster World II, connu sous le nom de Wonderboy III sur Master System et d'Adventure Island sur PC Engine, est pourvu

d'une partie aventure/recherche ce qui enrichit énormément son contenu. Annoncé pour le 27 mars au Japon, nous ne devrions plus trop attendre pour voir ce titre débarquer chez nous.



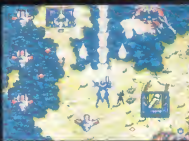
TWIN BEE KONAMI/PC ENGINE

Après l'excellent Parodius que nous testons dans ce numéro, Konami risque fort bien de réciper avec Twin Bee tant ce jeu de tir à scrolling vertical semble riche et complet. Contrairement à la masse de Shoot'Em Up de style et de qualité sévissant sur cette console, Twin Bee comportera plein de petits sprites superbement animés et colorés qui seront, par contre, particulièrement dangereux. Annoncé pour mars, Twin Bee pourrait bien être déjà en vente lorsque vous lirez ces lignes. C'est pas moi qui le dit, c'est l'éditeur, alors faisons confiance à Konami!



NABUNAGA AND HIS NINJA MEGADRIE

Nabunaga change de registre. En effet, après avoir vécu de nombreuses heures de jeu à participer à ses conquêtes dans les Wargames qui lui sont consacrés, on va, cette fois-ci, pouvoir l'admirer dans un Shoot'em Up à scrolling vertical qui se déroule sur une demi-douzaine de niveaux. Incroyablement sophistiqué surtout graphiquement, Nabunaga And His Ninja proposera également une panoplie d'armes assez retentissante, du genre beaucoup! En évitant les lasers, les tirs de missiles et autres armes du style, il vous



faudra bien de la patience et beaucoup d'heures de jeu pour en voir la fin. La sortie de Nabunaga n'est pas annoncée avant mai, on a encore le temps.

WORLD CHAMPION SOFEL/SUPER FAMICOM

Pour accéder au titre de champion du monde des poids lourds, la lutte sera chaude. Beaucoup de combattants sont en effets inscrits sur la liste des participants. Certains dangereux, d'autres



très dangereux, d'autres encore un peu moins (dangereux!), une chose est sûre, il faudra être le plus fort et donner de sa personne pour porter la couronne sacrée. Le jeu se déroule alors que les deux boxeurs se font face sur un ring que l'on voit de face. Efficace et très motivant, un accent tout particulier à été porté sur l'ambiance sonore. On s'y croirait presque! Boum, un gnon dans la tête!

News PREVIEWS

CLOUD MASTER TAITO/PC ENGINE

Tout droit venu de la Master System où ce jeu a d'ailleurs acquis ses lettres de noblesse, Cloud Master est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal dans lequel vous dirigerez un petit bonhomme sur un nuage. Drôle d'idée nous sommes d'accord. En lutte avec des adversaires assez originaux et pas commodes du tout, il devra traverser un monde hostile pour atteindre son but final. Graphiquement assez enfantin, Cloud Master est peut-être plus principalement destiné aux plus jeunes d'entre vous. Quoique possédant un bon rythme, il pourra parfaitement se jouer par toute la famille.



SMASH TV ASCII/SUPER FAMICOM



Smash TV est un Shoot'Em Up à scrolling vertical dont le plus proche parent, bien que ce ne soit pas vraiment un STG (Shooting Game), serait Gauntlet. Pouvant se jouer à deux simultanément, ce qui

n'est pas souvent le cas pour un jeu de cette catégorie, Smash TV présente des monstres de fins de niveaux tout à fait remarquables. Outre une bonne animation, les graphismes sont également des modèles du genre. Un jeu génial dont la sortie est imminente.

COMBAT TRIBES PALSOFT/ SUPER FAMICOM

Voilà un titre qui porte bien son nom; avec lui au moins on est fixé sur le but de ce jeu.

Complètement dans le style baston à gogo, Combat Tribes peut se jouer à deux simultanément. A vous les bonnes bagarres entre clans opposés, à vous les bleus et les marrons partout, à vous la gloire et la joie d'avoir libéré votre quartier de la domination de l'autre gang, si vous gagnez bien sûr. Des dizaines de coups sont possibles dans ce jeu d'Ascii: coup de pied sauté, coup de poing, balayage, direct au menton, etc... Le jeu réserve également quelques surprises que nous verrons plus tard, lorsqu'il sera disponible, ce qui n'est pas encore pour tout de suite.



WINKLE TALES TOYO RECORD/MEGADRIVE

Dans la série des Fantasy Zone, mais dans l'autre sens, avec un scrolling vertical donc, voici la dernière trouvaille de Toyo. Tout-à-fait dans l'esprit des jeux pour jeune japonais en mal d'ennemis à dégommer, Winkle Tale est un Shoot'Em Up aux graphismes sympathiques et colorés. Bourré d'idées originales, il faudra certainement compter avec ce Shoot'Em Up qui a une petite dizaine de niveaux et qui séduira sûrement



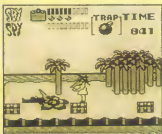
BUILDER LAND MICRO WORLD/CD ROM NEC

Builder Land est un jeu issu des micro-ordinateurs ludiques. Programmé à l'origine par une boîte française, Loricel, ce jeu est d'un concept qui rappelle un peu celui de Lemmings. Un petit bonhomme est perdu dans une région mystérieuse et vous devez l'aider à s'en sortir. Pour ce faire, il faudra construire ou plutôt reconstruire devant lui (il n'arrête pas d'avancer) tout le terrain. Très rigolo dans le principe, Builder Land est également un jeu qui risque fort de plaire sur CD Rom, l'idée étant suffisamment riche pour satisfaire bon nombre de joueurs.



SPY VS SPY KEMCO/GAMEBOY

Spy Versus Spy est l'histoire de deux corbeaux espions qui ne peuvent pas s'encadrer. Le but est alors simple, il faut absolument piéger tous

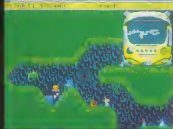


les endroits possibles et imaginables en y déposant des bombes pour que l'autre se vautre dessus. Rapide, Spy Vs Spy sera surtout super agréable quand vous y jouerez à deux en reliant deux Gameboy. Très joliment réalisé, Spy Vs Spy est annoncé dans le courant du mois d'avril au Japon.



SLIME WORLD MEGADRIE/TENGEN

Tout droit venu de la Lynx, vous jouez le rôle d'un astronaute perdu sur une planète peu accueillante. Entièrement remplie de bestioles visqueuses, cette planète sera la source de tous vos problèmes. Tout en avançant dans des



cavernes, vous serez à même de découvrir des bijoux et des options qui vous permettront de progresser plus rapidement dans ce monde dégoulinant de partout. Deux joueurs pourront essayer leurs talents de chercheurs en même temps, un double écran permettant à l'un de jouer sans perturber l'autre. Un jeu qui pourrait bien être le départ de grandes crises d'hilarité.



telex

Nintendo prévoit le lancement de son CD Rom pour Super Famicom en janvier 1993 au Japon. A travers les bruits qui circulent, on a pu noter quelques caractéristiques techniques qui laissent les connaisseurs sur le cul (si vous me permettez l'expression). Les premiers jeux qui devraient être disponibles sur ce support seraient Star Trek, F-Zero II et un Tetris en trois dimensions complètement dément. Son prix tournerait, au Japon toujours, aux alentours des 1200 francs, ce qui serait donné par rapport au Mega-CD de Sega. Mais tout cela au conditionnel car il n'y a encore rien d'officiel pour l'instant.

par ses très bonnes animations. Aucune date de sortie ne nous est parvenue.



MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins - Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux.

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !



*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

News PREVIEWS

TOILET KID MEDIA RINGS/PC ENGINE

Sous ce nom assez étrange et pour le moins étonnant, se cache en réalité un jeu de tir tout à fait banal comme on en connaît par dizaine sur PC Engine. Toutefois, il est à noter que bien que d'un goût douteux, les auteurs ont essayé de sortir quelque peu des sentiers battus du Shoot'Em Up en transformant les aliens en des objets usuels de tous les jours. Ressemblant de très près à Xevious certainement à cause du viseur qui se trouve toujours devant votre nez, il reste à espérer que le jeu sera rapide, nous n'avons malheureusement pas eu l'occasion de le voir animé.



HYPER BASEBALL'92 SEGA/GAME GEAR

Comme si deux baseball ne suffisaient pas sur Game Gear, revoici Sega à la charge avec cette nouvelle simulation. Dans Hyper Baseball, vous aurez toutes les opportunités du monde pour devenir un as de la batte. Avec la possibilité de choisir son terrain, de changer en cours de rencontre un joueur qui ne vous satisfait plus, tester vos capacités grâce à un mode entraînement, vous n'aurez aucune excuse pour ne pas être un champion. Annoncé pour le 24 avril au Japon, ce jeu ne devrait recueillir malheureusement qu'un petit succès, le baseball n'étant en France pas aussi développé qu'au pays du soleil levant.



ROAD RIOT TENGEN/MEGADRIVE

Aux commandes d'un truck américain qui ressemble plus à un Big Foot qu'à un camion de transport, vous allez participer à une course complètement folle sur les autoroutes de nouveau monde. Speedy à bonne allure, vous allez rencontrer sur votre route des véhicules tout aussi enthousiastes que vous. Très détaillée au niveau graphique, l'animation de Road Riot est également excellente. Aucune date de sortie officielle ou non ne nous est parvenue. Attendons.

LITTLE WAR CHARACTER ALMANIC/SUPER FAMICOM



Si Little War Character n'est pas encore un jeu connu, il pourrait bien le devenir. En effet, sous ses aspects charmants se cache

un véritable petit jeu de combat où le dynamisme est roi. Dans la peau d'un as, d'un champion de Kung-Fu, il faudra affronter des dizaines et des dizaines d'ennemis qui vous mèneront la vie dure (et encore le mot est faible). Très japonais dans son style, LWC est séduisant par la bonne humeur qu'il dégage. Même si votre vie ne tient bien souvent qu'à un fil, on ne pourra que s'esbaudir devant tant de punch. Aucune date de sortie n'est pour le moment encore annoncée.



OFF ROAD ACCOLADE/MEGADRIVE

Converti de l'arcade Off-Road est un jeu de bagnoles, de stock cars plutôt, se déroulant sur un terrain pour le moins accidenté. Comme dans toute course qui se respecte, dans Off-Road vous devrez être le plus rapide pour participer à la course suivante. Stressant, angoissant, mais génial, Off-road est un jeu qui devrait plaire, puisqu'il nous a plu!





STEEL TALONS TENGEN/MEGADRIVE

Dans Steel Talons vous allez devoir effectuer l'une des plus importantes missions de votre vie. A bord d'un avion super sophistiqué, il faudra venir à bout des menaces qui guettent. Plusieurs missions seront à effectuer, toutes plus périlleuses les unes que les autres. Utilisant le système vectoriel en trois dimensions surface pleine comme mode graphique, espérons que l'action ne sera pas trop ralentie par des heures de calcul, la Megadrive n'excellant pas dans ce domaine.

OLYMPIC GOLD US GOLD/MEGADRIVE

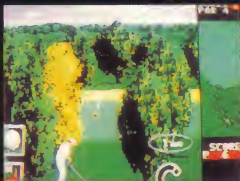
A peine sorti des jeux olympiques nous y voici projetés à nouveau avec Olympic Gold. Cette simulation sportive proposera bon nombre d'épreuves d'athlétisme. Mais devant la précocité de l'annonce de ce titre, nous n'avons que très peu d'informations. On ne sait même pas encore si les programmeurs savent eux-mêmes ce qu'il vont faire, c'est vous dire!



WORLD CLASS LEADER BORD US GOLD/MEGADRIVE

Sur ce coup là, on ne vous tiendra pas la grappe trop longtemps. Vous connaissez tous ce simulateur de Golf, depuis au moins cinq ans qu'il existe. Sachez

seulement qu'il sera disponible dans le courant de l'été. Voilà c'est tout, eh, eh, eh...



EXPERT TAKAHASHI HUDSON SOFT/GAMEBOY

Expert Takahashi est un jeu de plates-formes qui laisse une très bonne place à la recherche et à l'aventure. Très plaisant sur Gameboy, ce jeu de Hudson possède des qualités certaines qu'il ne faudra pas dédaigner lors de son arrivée en France. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel tout-à-fait correct, Expert Takahashi vous entraînera dans un monde farfelu, où vous pourrez notamment voler sur le dos d'un dinosaure.



telex

La Gameboy couleur en développement chez Nintendo devrait sortir vers la fin de l'année aux alentours de 600 francs au Japon. Elle aurait approximativement la même forme que la Gameboy noir et blanc et devrait s'appeler, attention tenez vous bien, prêt pour une méga surprise? La Super Gameboy. Original non?

5% de réduction
sur vos achats avec
la Mégacarte qui
vous sera donnée
GRATUITEMENT
avec votre prochain
achat*

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567
MICROMANIA

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins - Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

NOUVEAU

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Cial Nice-Etoile - Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU A NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Piroquette et 4, passage de la Reale - Niveau -2
Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs - 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Ronde des Miroirs - RER La Defense - Tél. 47 73 53 23

News PREVIEWS

UNE SOURIS POUR SUPER FAMICOM

Bien que dans la majorité des cas, le joystick soit amplement suffisant pour profiter pleinement des jeux auxquels on a le plaisir de participer, parfois, et c'est notamment le cas pour des jeux comme Populous ou Sim City (Sim Earth est à ce propos annoncé sur SFC), il serait bien pratique de posséder une souris comme les ordinateurs.

C'est désormais chose faite, puisque la bestiole sera bientôt disponible à la vente au Japon. Pour une somme avoisinant les 200 francs, cela serait dommage de ne pas en profiter.



LE TRAIN SEGA

Dans son désir de se faire davantage connaître et pour la joie des joueurs, Sega organise un concours gratuit qui se déroulera tous les jours à bord d'un train magique qui circulera un peu partout en France. Vous pourrez gagner des tonnes de cadeaux, jouer gratos aux meilleurs jeux de la marque et, en plus, les plus balaises d'entre vous se rencontreront en juin, à Paris où se déroulera la finale. Attendez c'est pas fini.

Sega va également organiser des concours dans toute l'Europe et les meilleurs de chaque nation se retrouveront pour une finale européenne qui se tiendra en juillet à Barcelone.

lundi 13 avril	RENNES	mardi 14 avril	CAEN
mercredi 15 avril	ROUEN	samedi 18 avril	AMIENS
dimanche 19 avril	LILLE	lundi 20 avril	NANCY
mercredi 22 avril	MULHOUSE	jeudi 23 avril	BESANCON
vendredi 24 avril	DIJON	samedi 25 avril	CLERMONT
dimanche 26 avril	LYON	lundi 27 avril	GRENOBLE
mardi 28 avril	MARSEILLE	mercredi 29 avril	MONTPELLIER
vendredi 1 mai	TOULOUSE	samedi 2 mai	BORDEAUX
dimanche 3 mai	LIMOGES	mercredi 6 mai	NANTES
vendredi 8 mai	ANGERS	samedi 9 mai	LE MANS
dimanche 10 mai	ORLEANS		

LE CAMION NINTENDO

Le superbe camion de Nintendo dont nous vous avions déjà causé dans un précédent numéro, sera du 11 mars au 1er Avril présent dans les villes suivantes: le 11 mars

à Parly 2 (parking du Printemps), les 14 et 15 mars à Eragny (parking du cercle), le 18 mars à Paris (Tour Eiffel), les 21 et 22 mars à Orgeval (parking du cercle), le 25 mars de nouveau à Paris (Tour Eiffel, normal les provinciaux, c'est la capitale! Faut bien qu'elle soit de temps en temps favorisée), du 28 au 29 dans la région Ile de France (les villes n'ont pas encore été définies) et le 1er avril à Orléans (parking d'Auchan). Pour tout renseignement complémentaire, contacter Nintendo directement, ils se feront un plaisir de vous répondre. Ne ratez pas l'occasion de jouer gratos, ça vaut toujours le coup.



DE NOUVEAUX ACCESSOIRES!

Blue Games, un importateur dont nous n'avions pas encore entendu parlé, frappe d'entrée un grand



coup en important des produits pour consoles assez intéressants. Le plus important de ces accessoires,

outre les loupes pour Gameboy, les boîtes de rangement pour cartouches et les casiers protecteurs, est très certainement l'Universal Battery Pack. Cet accumulateur permet (attention ouvrez bien vos oreilles) en effet de faire fonctionner la Game Gear, le PC Engine GT et la Gameboy sans utiliser la moindre pile. Alors que le temps de recharge pour que l'accu soit juteux à donf est de 4 heures, son autonomie est de 20 heures pour le Gameboy, 3 à 4 heures pour le Gamegear et 2 à 3 heures pur la GT. Disponible dès fin février, l'Universal Battery Pack est l'accessoire idéal pour partir en vacances avec toutes ses consoles portables sans risque de tomber en peine de jus. Toujours dans le même registre, mais cette fois-ci sur Gameboy uniquement, Blue Game distribue également un écran de remplacement pour Gameboy. Ne riez pas, l'idée n'est pas conne du tout car pour soixante malheureux petits francs, vous allez à nouveau profiter pleinement d'un écran neuf sans rayures, ce qui est très utile puisque la Gameboy ne brille pas par sa qualité d'image.

SONIC, EN VEUX TU EN VOILA.

Devant l'incroyable succès de Sonic, faut dire que c'était justifié, Sega a décidé de vendre toutes ses consoles, c'est-à-dire la Megadrive, la Master System et la Game Gear avec Sonic. Pour l'instant, seules les deux premières configurations seront disponibles aux prix de 1290 francs et 749 francs. C'est un peu plus cher que le prix sans jeu, normal, mais pour une fois on n'y perd pas au change. Merci Sega de cette brillante initiative qui nous enchante et nous ravit.



INTERVIEW DE LAURENT DERENNES (SODIPENG)

Laurent Derennes est le directeur de la Sodipeng (importateur de la gamme PC Engine) n'est pas d'accord avec notre article "NEC: LA FIN ?", paru dans le précédent numéro de Joypad. Il nous a semblé normal de lui donner la parole afin qu'il puisse exprimer son point de vue.

JOYPAD: Pensez-vous que la PC Engine a encore un bel avenir, étant bien entendu qu'il s'agit de la PC engine seule et non du CD rom ou de la Duo, qui sont des machines très prometteuses?

LD: Nous croyons toujours beaucoup à la PC engine; nous avons réalisé des ventes importantes l'année dernière et nous comptons bien continuer cette année. La meilleure preuve de notre confiance en cette console est que nous allons lui consacrer une importante campagne promotionnelle à la télévision. Des spots publicitaires seront programmés du 16 mars au 5 juillet, puis cette campagne reprendra en septembre, jusqu'à la fin de l'année.

JOY: Il semble en effet évident que vous avez confiance dans la PC Engine, mais il faut bien reconnaître que sa production est arrêtée aux USA et que la plupart des nouveautés annoncées sur NEC sont en format CD rom. Les plus gros titres sont d'ailleurs prévus exclusivement sur CD rom.

LD: Il est vrai qu'environ deux tiers des nouveautés annoncées sont prévues sur CD rom, mais cela ne signifie pas que les cartes vont disparaître. Certains jeux importants, comme Twinbee de Konami, sont réalisés sur ce support. Nous prévoyons de distribuer trente nouveautés sur cartes dans les six prochains mois. On ne peut donc pas parler de pénurie de jeux sur la PC engine, même si la production n'est plus aussi importante que les années précédentes.

JOY: Si les cartes sont moins nombreuses ces temps-ci, c'est que le CD rom marche très fort au Japon et que la DUO remplacera désormais la PC Engine aux USA. Il y aura donc de plus en plus de jeux sur CD, pourquoi ne cherchez-vous pas à pousser la Duo, qui est une superbe console.

LD: Nous vendons actuellement de la Duo et du CD rom, mais je pense qu'il est encore trop tôt pour tenter d'imposer ces appareils au grand public. Une petite partie de notre campagne TV sera axée sur ces machines, mais c'est la PC Engine qui est notre objectif prioritaire car c'est un excellent produit qui présente un rapport qualité/prix très attractif pour le grand public.

JOY: Pour terminer, nous souhaiterions savoir ce que vous pensez de la reprise de la gamme PC Engine par Hudson aux USA.

LD: Cela confirme tout à fait mes propos. En effet, la Duo va être lancée aux USA et fonctionne aussi bien avec des cartes que des CD. Les nouveautés en cartes ne sont donc absolument pas menacées. Notez en outre que les cartes NEC font de la PC Engine la seule gamme compatible à travers le monde.



PROMOTION MICRO
AMSTRAD 5086
HD 40 MO
écran VGA
coqueur
4990^F TTC
WORKS II offert

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.

MICROGAME

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : LME Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL : 43 77 41 13

7 jours / 7

LES CONSOLES

NINTENDO

SUPER NINTENDO
SUPER FAMICOM

LES
JEUX

ZELDA II
FINAL FIGHT
SUPER MARIO BROS 4
GOEMON FIGHT
SUPER ADVENTURE ISLAND
SUPER FORMATION SOCCER ETC...

MANETTES XE-1
ET JB KING

GAME BOY

LES
JEUX

THE SIMPSONS
SUPER CHINES 2
NEMESIS 2
CASTEVANIA 2
BAD IN RAD ETC...

SEGA

MEGA-CD
MEGADRIVE
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR

LES
JEUX

SONIC
DONALD DUCK
JAMES POND II
LAKERS VS CELTICS
WORLD CUP 92'

SNK

NEO-GEO
BURNING FIGHT
BATTLE OF DESTINY
BLUES' JOURNEY
NINJA COMBAT ETC...

LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES

ET AUSSI
LES JEUX ATARI - AMIGA
AMSTRAD CPC - PC COMPATIBLES

A BIENTÔT!



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois.

WONDERMEGA (MEGA DRIVE ADDITIONNE A UN MEGA CD)

Présenté antérieurement lors de différents salons et exposition au Japon, la nouvelle machine directement pondue par les industries Sega associées à JVC, doit constituer, selon ses créateurs la première version d'une nouvelle génération des "Amusement Machines". En effet, prévue pour le 24 avril 1992 selon Sega (1 avril selon JVC) au prix de 79800 Yen (82600 Yen selon JVC), la Wondermega (c'est son nom) sera sensée, en plus de faciliter l'accès au jeu, de s'intégrer un peu plus dans votre vie de tous les jours.

Regroupant sous un même toit une Mega Drive 16 bits et un Mega CD, la Wondermega permettra à l'utilisateur de satisfaire ses moindres pulsions qu'elles soient CD-Rommiennes ou Cartouchiennes. Pour qui s'attendrait à un intéressant mais vulgaire assemblage électronique se trompe car derrière cette amélioration se cache une machine compatible à divers dérivés du système compact disc :

- Le CD-G qui vous ouvrira la voie au monde musical et graphique (lecture audio d'un CD Graphique qui affichera en même temps des caractères (Karaoke) ou images informatiques sur le moniteur).
- Le CD+MIDI (Musical Instrument Digital Interface) grâce auquel vous pourrez, par l'intermédiaire d'un clavier MIDI et d'autres accessoires (sur lesquels nous n'avons pas encore assez de renseignements) vous adonner à la techno-synthèse-creation (trafutez création en synthétiseur).

Pour ces deux plus Sega a bien prévu de nombreuses prises supplémentaires telles que prises Micro (pour le Karaoke), prises Mini Jack stéréo...

Et tout cela forme le Home Entertainment Machine Version 01 soit le Wondermega "RG-M1" qui semble en bonne voie de ne faire qu'un avec la vie du futur acquéreur (que vous serez peut-être). Sur le plan technique nous vous conseillons de vous reporter au tableau joint à l'article, pour l'essentiel, mais sachez tout de même que, du point de vue musical, le Wondermega bénéficiera en plus du Digital Sound (1 bits DAC) dû au CD-ROM et du Game Sound (le DAP du mode de jeu) d'un Digital Extra Bass et d'un Hi-Fi Audio qui amélioreront certainement l'écoute stéréophonique PCM 8 chaînes de vos futures acquisitions consoliennes.

Rappelons enfin que le Wondermega conserve évidemment dans sa totalité toutes les caractéristiques techniques de la Mega Drive et du Mega CD et que donc il ne nous reste plus qu'à attendre sa venue en France sans animosité aucune du moins je l'espère.



FICHE TECHNIQUE DU WONDERMEGA

CPU: un 68000 Motorola cadencé à (8 MHz) et un Z80 (4MHz) pour la partie console
CD ROM: 68000 Motorola cadencé à (12,5 MHz)
RAM: - 6 mégas bits ou 768 Ko de mémoire cache ou tampon.
- 512 Ko de mémoire vive de stockage pour le PCM ou digits vocales.
- 576 Ko de mémoire cache destinés aux multiples stockages du son et à la vidéo pour la partie console.
- 128 Ko de mémoire vive pour le CD Rom.
SRAM: 64 Ko de mémoire destinés aux sauvegardes.
VRAM: 512 Ko de mémoire vidéo.
BOOT ROM: 128 Ko de mémoire morte ou implanté concernant le Bios et l'interface Midi.
VIDEO: - Résolution - 320 par 224 pixels.
- Palette - 512 couleurs.
- Nombre de sprites - 80 affichables simultanément.
- Nombre de plans - 2 plans animés simultanément en différentiel.
- Coprocesseur - un pour les zooms et les rotations.
SDN: - Processeur: un FM sur 6 voies

- PCM sur 8 voies en 32 KHz dont une voix Monoral.
- PSG sur 3 voies dont un canal Noise.
- DAP ou Game, EX Bass et Karaoke.
UNITE CD ROM :
- Temps d'accès : 0,8 seconde.
- Capacité : 560 mégas octets.
- Standard : CD
- CD-G (le standard CD-G permet la lecture de données vidéo simultanément avec la partie audio sans pour autant faire appel aux du programme par lui-même).
SORTIES :
- Sortie Audio : 2 RCA ou Cinch.
- Sortie Vidéo : NTSC et R.G.B (ou R.V.B.).
- Sortie Midi : une dîne 5 broches.
ENTREE :
- Entrée : une prise jack micro (destinée au Karaoke).
TAILLE DU WONDERMEGA :
- Poids : 2 kilogrammes.
- Epaisseur : 7,5 centimètres.
- Largeur : 38 centimètres.
- Profondeur : 21,1 centimètres.
Le Wondermega est livré avec une alimentation 9,5 Volts (en 1,5 A), un câble vidéo, un câble audio, un joypad et une compilation CD Rom : "Wondermega Collection 1".

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement
*Offre valable dans la limite des stocks disponibles



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

NOUVEAU



MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU
à NICE**



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de
Gaulle-Etoile . M° George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*

* Sans contrainte

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

Pr	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 20 F
Précisez	Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Lynx II ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Ségua

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration Signature :

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

**LE MEGA VIDEOSHOW
MICROMANIA N° 3**

Les 30 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!

NEW

**La CONSOLE
MEGADRIVE**

(française) + **SONIC HEDGEHOG**
+ 1 manette de jeux

1290F

**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

**VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE**
Garantie par le constructeur



MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

**3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS**

NOUVEAU

295F

**Le Remote
Controller
+ la Manette**
Manette sans fil permettant
de vous éloigner à 6 mètres
de votre console

**La Manette
seule 145F**



Road Rash

449F



DONALD DUCK Q.S.

449F



ROBOCOP

449F



Rolling Thunder



John Madden

449F



Golden Axe 2

449F



Street of Rage

449F



Lakers VS Celtic

449F



F22 Interceptor

449F



Thunderforce 3

475F



Super Monaco GP

449F



Mickey Mouse

449F



EA Hockey (Simulation)

449F

LES HITS MEGADRIVE

SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Merces (Arcade)	475F	Alien Storm (Arcade)	395F
Joe Montana 2 (Foot Amér.)	395F	El Viento (Arcade)	549F
Shining and Darkness (Dungeons)	475F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	395F
Immortal (Action)	449F	Spiderman (Arcade)	449F
Toe Jam and Earl (Arcade)	475F	688 Attack Submarine	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim. Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey	475F	Street Smart (Arcade)	449F
Centurion (Stratégie)	449F	Populous (Stratégie)	449F
Phantasy Star 3 (Aventure)	475F	Dut Run	475F
Shadow of the Beast (Action)	499F	J. Buster Bazing	395F

**A PARAITRE
YOKI**
Manster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Yoki

Abrams Battle Tank
After burner 2 (Arcade)
Alex Kidd (Plateforme)
Batman (Plateforme)
Budokan (Arts Martiaux)
California Games (Sport)

Decapattack (Arcade)
Devil Crush (Arcade)
Dick Tracy (Plateforme)
Ghouls n' Ghosts
J. Madden Football
Marvel Land (Arcade)

Night and Magic
Midnight Resistance
Miss Focman (Arcade)
Moonwalker (Arcade)
Musha (Arcade)
Mystic Defender (Arcade)

PGA Tour Golf (Sim. Golf)
Shadow Dancer (Arcade)
Super Basketball (Sim.)
Starflight (Espace)
Strider (Arcade)
Super Thunderblade

Super Volleyball (Sim.)
Turrican (Arcade)
Yalis 3 (Arcade)
Yaport Trail (Arcade)
Wings of War/Wynoug

395F
299F
499F
499F
449F



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F



sondage-concours

Nous avons besoin de vous. C'est un tout petit service que nous vous demandons: juste remplir ce sondage et nous le renvoyer, c'est tout. C'est pas grand-chose, non! Mais pour nous c'est très utile, puisque ça nous permet de mieux vous connaître et d'avoir votre avis sur le magazine; et pour vous ça peut être très intéressant, puisque vous pouvez décider de l'avenir du magazine, et du contenu des prochains numéros. Que vous soyez lecteur occasionnel ou fidèle, nous avons besoin de connaître vos goûts. C'est très important.

DE PLUS, CENT SONDAGES ARRIVÉS AVANT LA FIN MARS SERONT TIRÉS AU SORT ET RECEVRONT UN PIN'S JOYPAD!

Dépêchez-vous! Remplissez le sondage ci-dessous et renvoyez-le rapidement à:
Joypad, 103 bd MacDonald, 75019 PARIS. C'est vraiment très important pour nous!

* Achetez-vous JOYPAD

- ☐ Pour la 1ère fois
- ☐ A chaque numéro
- ☐ De temps en temps

* Comment avez-vous découvert JOYPAD?

- ☐ Par une publicité dans un magazine
- ☐ Par hasard chez le libraire
- ☐ Un copain vous en a parlé

* Pour quelle raison principale, achetez-vous JOYPAD?

(Vous pouvez donner plusieurs réponses)

- ☐ Trucs astuces
- ☐ Mega dossiers
- ☐ Les PA
- ☐ Les News - Previews
- ☐ Les Tests
- ☐ Poster

* Combien de personnes, autour de vous, lisent VOTRE JOYPAD?

* Pour chacune de nos rubriques, indiquez si elle vous plaît

A: Beaucoup - B: Assez - C: Peu - D: Pas du tout

- ☐ TESTS
- ☐ NEWS - PREVIEWS
- ☐ MEGA DOSSIERS
- ☐ COURRIER
- ☐ PETITES ANNONCES

* Trouvez-vous les MEGA DOSSIERS:

- ☐ PARFAITS
- ☐ CLAIRS
- ☐ CONFUS
- ☐ NULS

* Trouvez-vous les TESTS:

- ☐ TROP LONGS
- ☐ TROP COURTS
- ☐ INTERESSANTS
- ☐ BOFF
- ☐ CLAIRS
- ☐ CONFUS
- ☐ PARFAITS
- ☐ NULS

* Les infos et tests, sur une console autre que la votre, vous intéressent-ils?

- ☐ OUI ☐ NON

* Quelle est votre principale critique?

.....

* Que souhaitez-vous trouver en PLUS dans JOYPAD?

.....

* Quelle note, sur 20, donneriez-vous au LOOK...../20 FUN...../20 INTERET...../20 ET VOTRE VERDICT GLOBAL...../20

* Combien de jeux achetez-vous chaque mois.

* Chez qui les achetez vous?

.....

* Combien avez-vous d'argent de poche par mois?

.....

* Combien dépensez-vous par mois en

- VETEMENT.....F
- LIVRES.....F
- BD.....F
- CD - K7.....F

* Achetez-vous un jeu grâce

- ☐ A LA PUBLICITE PRESSE
- ☐ A LA PUB TELE
- ☐ A LA PRESENTATION DANS JOYPAD
- ☐ A L'AVIS DE VOS COPAINS

* Quelle(s) console(s) avez vous?

.....

* DEPUIS QUAND L'AVEZ-VOUS?

.....

* Pensez vous acheter une autre console?

- ☐ OUI ☐ NON

SI OUI, LAQUELLE.....

* Avez-vous un ordinateur?

SI OUI, lequel?.....

* Quels autres magazines lisez-vous?

A/ Régulièrement B/ Occasionnellement C/ Jamais

	A	B	C
JOYSTICK			
TILT			
PLAYER ONE			
CONSOLES +			
GENERATION 4			
MEGA FORCE			
AUTRE (LEQUEL).....			

* Vous habitez une ville

de habitants

* Combien avez vous de frères et sœurs?

.....

* Vous pratiquez quel sport?

.....

* Quelle est votre profession ou celle de vos parents, si vous êtes lycéen?

A/ votre profession B/ celle de votre père

	A	B
AGRICULTEUR		
ARTISAN-COMMERCEANT		
INDUSTRIEL		
PROFESSION LIBERALE		
CADRE SUPERIEUR-INGENIEUR		
ARTISTE-CLOWN		
CADRE MOYEN-TECHNICIEN		
EMPLOYE		
OUVRIER		
AUTRES		

NOM.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

CP.....VILLE.....

AGE.....



LES NEWS

NEW

Prince of Persia (Action) 275F

NEW

Beetle Juice (Arcade) 275F

NEW

Days of Thunder (Auto) 275F

NEW

Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F

NEW

Addams Family 275F

Double Dribble 275F

Rogger Rabbit 275F

Bugs Bunny 2 275F

Final Fantasy 2 345F

Final Fant. Adv. 345F

Mickey Dang. Ch. 275F

Megaman 275F

Castlevania 2 275F

WWF Super Stars 275F

LES HITS

HIT

Ninja Gaiden (Arcade) 275F

HIT

Double Dragon 2 (Arcade) 275F

HIT

Robocop 2 (Action) 275F

HIT

The Simpsons (Arcade) 275F

HIT

Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F

HIT

Battle Toads (Arcade) 275F

A PARAITRE
Super Kick Off (Football)
Hudson Hawk (Arcade)
Pyramids of RA
Soccermania (Foot)
Megaman 2 (Plateforme)
Cycle Grand Prix (Course Moto)

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA**

La Console Gameboy

+ Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo



**TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES
DANS NOTRE CATALOGUE
GAME BOY**

**TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.**

La LYNX II

La portable couleur de Atari (seule)

790F

Ninja Gaiden	270F	Hard Drivin	320F	Rabo Squash	270F
War Birds	270F	Electrocap	270F	Rampage (Arcade)	290F
Checkered Flag	320F	Slime World	270F	Blue Lightning	270F
Turbo Sub	320F	Rygar (Arcade)	320F	Chip Challenge	270F
Yiking Child	320F	Zorlar Mercenary	270F	Gates of Zandacan	270F
Robotron	320F	Xenophobe	270F	Shangai (Réflexion)	270F
STUN Runner	320F	Pocland	270F	Klax (Réflexion)	320F
Scrippard Dog	320F	Cyberball	270F	Road Blasters	320F
		Miss Pac Man	250F	Black Out	270F
		APB (Arcade)	320F	Ishida (Aventure)	320F
				Bill and Ted's	320F
				Golf	320F

**Chaque mercredi vers 17h15 sur
CFR3 et le dimanche vers 9h15**

**MICROMANIA
vous dévoile
tout sur les
jeux dans
l'émission**



**2 MEGADRIVES A GAGNER
PAR SEMAINE**

Game Boy et une marque déposée de Nintendo. Prix indicatifs, susceptibles d'être modifiés sans préavis. *Offre valable dans la limite des stocks disponibles.



UN OCEAN

Ocean est une société anglaise dont les succès ne se comptent plus (Robocop, Simpsons, WWF, Toki, etc...) et qui est en tête des ventes de logiciels sur micro en Europe depuis plusieurs années. Cet éditeur est donc célèbre auprès des possesseurs de micros, mais les consoleux ne le connaissent pas encore. Mais cela va changer car Ocean débarque en force sur les consoles Nintendo. Après deux essais réussis sur la console Nintendo (Robocop et Dragon Ninja), Ocean vient de réaliser de très nombreux jeux sur Nintendo, Game Boy et Super Famicom. Lorsqu'on connaît la qualité et la quantité de titres que cette maison d'édition est capable de fournir, on ne peut qu'être ravis à l'annonce de l'arrivée d'Ocean dans la cour des grands.

Réjouissons-nous, mes frères... Agenouillons-nous, mes amis... Méditons ensemble et prions pour qu'Ocean puisse se faire une place au soleil et vienne un petit peu semer la zizanie au cœur d'un monde où malheureusement (diront certains nationalistes) les japonais sont bien trop souvent dominateurs.

Spécialisé dans le rachat de gros, gros titres principalement issus des salles de cinéma (Robocop, Hudson Hawk, Darkman, etc...), Ocean est la plus importante compagnie européenne dans le monde clos des jeux vidéo. C'est donc avec un certain plaisir que nous avons l'honneur de vous présenter en exclusivité et en avant première totale, toutes les surprises qu'a concocté Ocean pour vous, sur toute la gamme Nintendo. En plus des jeux que nous vous présentons dans ce numéro, deux autres titres sont en cours de développement: Prince Vaillant sur Game Boy et Lemmings sur Nes, sans oublier le superbe Addams Family sur Super famicom qui a fait l'objet d'une preview dans le numéro 5 de Joypad. Vous avez une Gameboy, génial, ne nous abandonnez pas. Une Nintendo huit bit, encore mieux, vous allez vous lécher les babines. Qu'entends-je, vous avez une Super Famicom? Restez à l'écoute vous allez être comblés.

SUPER HUNCHBACK

Envoyé de sa belle cathédrale, Hunchback, connu en France sous le nom de Quasimodo, est de retour sur nos écrans. L'un des premiers jeux d'Ocean sur ordinateurs ludiques, est à l'honneur sur Gameboy. A la recherche de sa belle, la jeune et charmante Esmeralda, Hunchback va devoir surmonter des milliards de problèmes, pour parvenir à son but. Complètement modifié graphiquement par rapport à ce qu'on a connu sur Oric par exemple, Super Hunchback est un jeu de plates-formes par étapes qui, sur Gameboy, découvre une nouvelle jeunesse. Au programme de votre aventure toute récente, vous allez donc devoir sauter au-dessus de rochers lancés à vive allure sur votre chemin, éviter les trous, les

trappes, prendre au vol des corbeilles pour traverser des ravins, augmenter votre capital point en attrapant des fruits, sauter sur des plates-formes mobiles, bref, exécuter toute une série de mouvements pour revoir votre bien-aimée. Si les graphismes sont à la



Mr

Dans la peau d'une petite bestiole, vous allez devoir assurer comme un bête pour affronter les niveaux qui s'ouvrent à vos yeux. Si vous connaissez Boulder Dash, vous n'aurez pas excessivement de difficulté à comprendre l'essence de Mr Do, le principe de ces deux titres étant assez similaire. A l'écran, un terrain dans lequel vous trouverez des fruits comestibles. Pour accéder à ces fruits, vous devrez construire des tunnels. Le principal problème, c'est que ces tunnels sont à double tranchant. S'ils vous permettent d'atteindre votre nourriture, ils permettent également à vos poursuivants de vous suivre à la trace. Pour vous défendre de leurs attaques incessantes, vous aurez deux possibilités pour aligner ces cancelats et pour passer au niveau supérieur en tout quiétude: la première sera de pousser des fruits non comestibles sur vos poursuivants

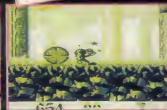
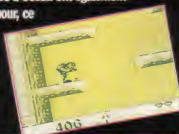


DE BONHEUR

BACK

hauteur de toutes nos espérances sur Gameboy, l'animation du personnage principal est également un modèle du genre. De plus, pour ne rien gâcher, les programmeurs d'Ocean ont également ajouté quelques notes d'humour, ce qui n'est pas, là non plus, pour déplaire.

Malheureusement, aucune date de sortie ne nous été communiquée pour le lancement de Hunchback.



DO

afin de les aplatir, comme de vulgaires moucheron, sur le pare-brise de voiture.

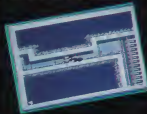
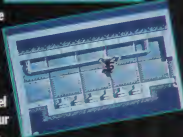
La seconde sera de leur tirer dessus grâce à une sorte de petit boomerang que vous aurez toujours sur vous. Les principales qualités demandées aux joueurs, pour être un excellent Mr Do, sont la rapidité, les réflexes, un sens accru du placement ainsi qu'une patience sans faille pour attendre le moment le plus propice afin d'éclater la tête des ennemis en leur balançant un fruit au visage.

Entièrement animé par un scrolling multi-directionnel, Mr Do est une fois de plus un jeu qu'on aimerait déjà avoir en notre possession.



HUDSON HAWK

On vous avait prévenus, Ocean est le champion des contrats portant sur les films à gros succès et à gros budget, preuve en est avec Hudson Hawk. Eddie, interprété à l'écran par Bruce Willis, est un voleur de renom à la rebrousse, une sorte d'Arsène Lupin à l'américaine. A l'écran, on nous gratifie donc d'une cascade de cascades et d'effets spéciaux superbes. Parmi l'entourage d'Hudson Hawk, la CIA aimerait bien profiter à son avantage de ses talents de voleurs pour quelques missions secrètes dans lesquelles elle ne veut pas trop se mouiller. Enrôlé donc quasi de force, vous allez, dans la peau d'Eddie, devoir voler des objets précieux dans plusieurs hauts lieux du globe. Votre première mission consistera donc à dérober une oeuvre majeure d'un certain Leonard Davinci, dans une salle de l'un des musées les mieux gardés du monde, celui du Vatican. Composé par une demi-douzaine de niveaux à chaque nouvelle mission, la tâche d'Hudson Hawk n'est pas facile. Entre les trappes qui s'ouvrent sous ses pieds, les escaliers qui tournent toujours dans le mauvais sens, les ventilateurs qui ont toujours la mauvaise idée de se mettre en marche sur son passage, les caméras laser qui crachent leur venin dévastateur dès votre arrivée, courage et ténacité ainsi qu'une bonne dose d'adresse et de dextérité vous seront nécessaires pour arriver au terme de ce jeu. Alors que l'action en elle-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel comme on a rarement l'occasion d'en voir sur la Gameboy, l'animation du héros est tout-à-fait exemplaire. Excellent dans sa réalisation donc, on attendra cette adaptation de film avec impatience, tant sa qualité nous a subjugués dans le pré-version qui a été mise à notre disposition.



ocean



DARKMAN

Le Docteur Peyton Westlake est l'un des plus grands scientifiques de son temps. Sur le point de mettre en oeuvre son plus grand projet, la création d'une peau synthétique pour les grands brûlés, son laboratoire est soudain ravagé par une gigantesque explosion. Son collaborateur mort, il a toutes les peines du monde à sortir de cette situation. Pourtant, après des épreuves lourdes et grâce à son courage et sa volonté, le Docteur Westlake en réchappe vivant. Vivant certes, mais complètement brûlé de partout. Réinstallé dans un laboratoire de fortune, il finalise son projet et décide d'être son propre cobaye. Après avoir pris des photographies des parties brûlées de son anatomie, Peyton entre dans l'ordinateur tous les paramètres et commence le boulot. Après une bonne tonne d'essais, il parvient enfin à trouver la formule de la peau synthétique de sa peau synthétique qui, malheureusement pour lui a un gros défaut, elle ne tient à la lumière que pendant quatre vingt dix neuf minutes. Cette nouvelle peau, outre le fait qu'elle donne à notre cher Docteur l'aspect à nouveau humain, décuple également ses forces et



le rend incroyablement plus hostile envers ses congénères. Comme quoi la technique n'a pas que des avantages. Le Docteur ainsi transformé en Darkman se lance à bride abattue dans la jungle du crime à la recherche des salopards qui ont tué son collaborateur et fait exploser son laboratoire.

Darkman est un jeu d'action qui, dans sa grande majorité, se déroule comme un jeu d'arcade traditionnel. Scrolling multi-directionnel, plates-formes mobiles, bonus permettant d'engranger de nouvelles armes (au départ Darkman ne se bat qu'avec ses pieds et ses poings ce qui n'est pas toujours très pratique lorsque beaucoup d'ennemis lui foncent dessus), sont bien sûr au rendez-vous de cette adaptation de film à grand



spectacle. Avec Darkman, Ocean a réussi à apporter à ce style de jeu des éléments novateurs qui permettent à cette production de sortir un peu de la monotonie qu'elle engendre habituellement. Lorsque par exemple vous marcherez en équilibre sur une corde tendue horizontalement, pour ne pas tomber, il faudra presser efficacement et en rythme, sur les deux boutons du joystick. Dans certaines scènes, vous serez également suspendu à un fil accroché à un avion. Tout en évitant les voitures et les autres véhicules, vous devrez récupérer un maximum de bonus pour continuer l'aventure dans les meilleures conditions. Très agréable à jouer, Darkman est une excellente conversion de film. Du très bon travail, encore signé Ocean.



Robocop 2

TIME WHEN PLASER
ROBOCOP IS TAKEN AWAY
FOR CALIBRATION
WAIT HE HELL, TRY AGAIN!!



Détroit aux States est le siège d'une nouvelle race de gangsters. Une organisation publique, l'OPC, domine et règne sur la ville. Décidant de tout, régissant tout, administrant tout, l'OPC est une administration gigantesque qui contrôle absolument tous les échelons de la vie politique, administrative et judiciaire de cette bonne ville américaine réputée jadis pour son industrie automobile rutilante. Depuis plusieurs années cependant, plus rien ne fonctionne et ne marche correctement dans cette ville. Le crime, la violence, la haine sont devenus monnaie courante. Pour arrêter cette vague qui dépasse de loin tout ce qu'on peut imaginer dans l'horreur, l'OPC décide de mettre au point un nouveau type de policier. Mi homme, mi machine, Robocop sera le flic parfait. Droit, juste, intelligent, tireur d'élite, il sera l'arme absolue contre le crime. Après ses exploits dans Robocop, Murphy (le flic transformé en robot-policier) continue de plus belle dans ce nouvel épisode.

L'empire du crime dirigé par Cain, un enfoiré notoire mais méconnu de tous, distribue dans toute la ville une nouvelle drogue ravageuse. Plus forte que toutes celles que l'on connaît aujourd'hui, le Nuke empoisonne petit à petit la ville et ses habitants. A la tête de l'OPC, un autre enfoiré de renom s'allie à Cain pour mettre au point un nouveau type de policier

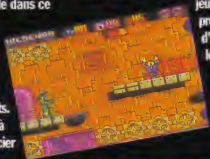
destiné à remplacer Robocop jugé par ses supérieurs un peu trop humain. Un robot encore plus fort, plus doué et d'une puissance de feu bien supérieure à celle de notre héros, est lancé dans les rues de Détroit. Si l'âme de Robocop est celle d'un ancien flic, celle de ce nouvel engin de l'OPC n'est rien d'autre que l'âme de Cain. Autant vous dire que pour protéger la ville, on est plutôt mal barré! Cette situation terriblement cruelle ne peut donc plus durer pour le plus métallique des justiciers du cinéma: Robocop dans Robocop II se lance à l'assaut de Cain et du président de l'OPC pour arrêter l'invasion de cette drogue qui détériore chaque jour les habitants de Détroit. Robocop II le jeu est donc totalement inspiré de ce scénario. Dans la peau du justicier il faudra venir à bout de tous ces dangers qui grondent et menacent la région. Aux commandes de Robocop, vous arpentez les rues de la ville en quête de Nuke, de laboratoires secrets de fabrication et de malpropres à dégommer illico presto. Les choses ne se font guère attendre et en deux secondes un quart, vous voilà confronté dans un jeu d'arcade typique à des tonnes



d'adversaires malfaisants qui en veulent à votre peau. Armé de votre pistolet, les premiers moments ne seront pas trop pénibles pour vous, deux ou trois flics bien placés et vous avancez en toute impunité vers les repères du bandit. Avant d'arriver au terme de cette aventure, il faudra tout de même rivaliser d'adresse et de dextérité car

bien souvent, entre les plates-formes qu'il faudra emprunter, les bombes à éviter, les tirs ennemis qui fusent comme des pétards au cours d'un feu d'artifice, du boulot vous allez en avoir. D'une réalisation à la hauteur des trucs du film, Robocop II est un

jeu d'action haletant, où le suspens est présent à chacun de vos tirs. Un jeu d'Ocean qu'il faudra suivre de près lors de sa sortie en France.



ocean



The Addams Family

Dans la série des adaptations de feuilleton télé, après les adaptations de films ça tombe très bien, voici la famille Adams. Cette famille un peu particulière, il est vrai, fait depuis quelques années maintenant la joie des familles américaines moyennes. Ocean une fois de plus a racheté les droits pour réaliser un jeu drôle et spirituel sortant un petit peu de l'ordinaire. Morticia, l'un des membres de votre famille, a été kidnappée par on ne sait quel gnome maléfique, une ordure assurément. Ne pouvant s'échapper bien loin, les kidnappeurs la maintiennent enfermée dans le coin de la maison. Vous et Gomez devrez braver tous les dangers les plus fous et les plus insensés pour la délivrer. Faut avouer que les Adams ne sont pas des jeux très normaux et, à vrai dire, ils seraient dérangés du ciboulot que cela ne m'étonnerait que très peu. Mais revenons donc à Gomez et à Morticia qui tremble de peur toute seule dans son coin, avec d'affreux bandits pour la surveiller. Parmi les dangers à braver vous devrez combattre contre des têtes de morts, traverser des cimetières hantés par des fantômes, affronter des ghoulis et tout une tonne d'animaux étranges sortis tout droit de l'esprit tordu des programmeurs d'Ocean. Tout en vous débattant pour rester en vie, vous devrez collecter des thunes, car les safigands de luxe qui ont votre chère cousine, ont demandé une rançon. En sautant sur les billets perdus



un peu partout à travers les niveaux, vous augmenterez votre capital thunes, ce qui fait toujours du bien. Tout au long de votre périple vous découvrirez des options et des objets qui, utilisés à bon escient, permettront à la vedette de progresser plus profondément dans l'aventure. Sympa et drôle à la fois, The Addams Family devrait faire des adeptes sur NES, tout comme le film en a fait par millions.



RAINBOW ISLAND

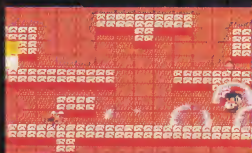
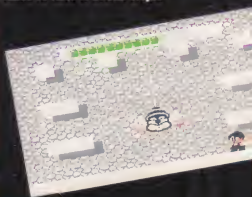
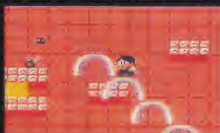


Suite du célèbre Bubble Bobble que l'on avait apprécié à sa juste valeur lors de sa sortie il y a un an maintenant sur NES, Rainbow Island met à l'honneur un petit garçon dont les mains sont magiques puisqu'elles fabriquent à volonté des arc-en-ciel magnifiques. Pourtant ne vous y fiez pas, si ces arc-en-ciel sont, à l'écran, superbes, ils sont également redoutables et d'une double utilité. Le premier est de permettre à notre petit bonhomme de gravir un par un les échelons de chacun des niveaux de ce jeu, tous composés de la même manière, Rainbow Island comporte sept îles à thème, ce qui signifie que dans chaque monde, vous aurez l'occasion de traverser des régions très différentes. Le premier île par exemple est remplie d'insectes en tout genre, on l'appelle d'ailleurs l'île des insectes, la seconde est celle des combats, une île vous fera lutter contre des jouets, une autre encore dans un monde de guimauves et de sucreries, etc... Chacune de ces îles est elle-même constituée au minimum de cinq niveaux, ce qui si je ne m'abuse, donne au minimum trente-cinq niveaux dans un seul et unique jeu. Avouez que là, Ocean nous gâte une fois de plus. La seconde utilité des arc-en-ciel de notre héros, est de détruire sur le champ tous les ennemis qu'il touche. En connaissant ces deux éléments de jeu, il ne vous sera donc pas compliqué de comprendre que lorsque vous aurez l'occasion d'attraper des bonus pour augmenter le nombre d'arc-en-ciel fabriqués en une seule fois (nombre qui peut augmenter jusqu'à trois), il faudra prendre un maximum de risques.

En annonçant que Rainbow Island est la suite de



Bubble Bobble, on sait de suite que l'ambiance du jeu sera bon enfant, gaie et sympathique. En effet à ce niveau cette conversion d'Ocean est absolument remarquable; on retrouve ici tous les attraits que l'on avait tant admirés dans le premier jeu mettant en scène deux petits brontosaures, et notamment, la possibilité de jouer à deux simultanément, chacun essayant de construire et de grimper sur ses arc-en-ciel pour atteindre les hauteurs du niveau (le but suprême) le plus vite possible. Rapide et distrayant, Rainbow Island va valoir le détour. Croyez-moi je ne mens jamais!



ocean



NEW ZEALAND STORY



Salut, c'est moi, vous vous souvenez? Je suis un petit Kiwi, tout jaune, je viens de Nouvelle-Zélande où je suis vachement connu là-bas. Bien que j'aie des ailes, je ne sais pas voler mais ce n'est pas très grave, puisque tout au long de mes aventures, des cages et des options spéciales me permettront de franchir tous les obstacles habituellement infranchissables par la voie des airs. Ah oui, je ne vous l'ai pas encore dit. Je parle, je vous raconte ma vie et tout et tout et je ne suis pas encore allé à l'essentiel. Voilà, je suis dans un zoo et des brigands se sont emparés de certains de mes amis, faut que j'aille à leur recherche et que je les ramène, comme ça, je serai la vedette de tout le zoo. J'aurai plus de graines de mes gardiens et en plus, tous les gens qui viendront me voir seront vachement heureux d'admirer un héros de près et me lanceront tout plein de cadeaux qui me feront super plaisir. Mais c'est vrai, il y a un problème, je suis pas vraiment baraqué; alors pour accomplir ma mission, pour retrouver mes camarades et attraper les méchants qui ont fait cette chose ignoble,



j'aurai besoin de toute votre aide et de toute votre cervelle. Remarque, la cervelle pour vous, cela ne sera pas très utile d'en avoir. Moi j'en ai une bonne dose et bien placée, alors si vous le voulez bien, moi je serai le cerveau de l'opération et vous les muscles. La tête et les jambes en quelque sorte. Ah ben, ce Kiwi-là il ne manque pas de culot, non mais vous avez vu ça! C'est dingue de parler de la sorte. Enfin, qu'à cela ne tienne. Prenez en main le joypad de votre NES et partez donc aider ce roquet à la recherche de ses amis, vous ne le regretterez pas. Dans la pure tradition des jeux sur NES, New Zealand Story est un vrai et véritable petit chef-

d'oeuvre. Armé d'un arc et de flèche, vous partez à l'aventure dans un monde rocambolesque où les trouvailles amusantes sont nombreuses. Très enfantin dans sa conception, on est avec New Zealand



Story très loin des Shoot'Em Ups bestiaux où des jeux de haston avant-gardistes. Grâce à un excellent scrolling multi-directionnel, l'action est menée d'entrée de jeu, sur un rythme d'enfer qui fait vraiment plaisir à voir. On n'arrête pas ici, de s'envoyer en l'air à la moindre alerte et au moindre mouvement des sbires, de ceux qui ont enlevé vos compagnons de zoo. Très

agréable à manipuler, New Zealand Story est un jeu qui mérite vraiment sa place dans votre logithèque Nintendo. Original, sympa, brillant, drôle et distrayant, encore un jeu européen qu'il ne faudra manquer lorsqu'il sera en vente.



Les kiwis jaunes débarquent !



CALCULS ACTUELS

Un Choix Fabuleux!

MEGADRIVE

Console japonaise	
50 ou 60 Hertz	1090 F
+ FANTASIA	1390 F
MEGA CD	3990 F
Accessoires	
Manette	150 F
Adaptateur	175 F
Manette arcade power stick	425 F

Cartouches Japonaises

BACK TO THE FUTURE III(60Hz)	460 F
ALISIA DRAGON	N.C
GOLDEN AXE II	425 F
MICKY MOUSE	380 F
FANTASIA	390 F
UNDEADLINE	480 F
WONDERBOY 5	480 F
DEVIL CRASH	480 F
ROLLING THUNDER II	480 F
WANI WANI WORLD	490 F
TOKI	440 F
SUPER FANTASY ZONE	495 F
F1 GRAND PRIX	490 F
SUPER LEAGUE 91	445 F
EL VIENTO	490 F

Cartouches Françaises

WORLD CUP 92	490 F
SPLATTER HOUSE II	N.C
SHINING IN THE DARKNESS	550 F
THE IMMORTAL	480 F
JAMES POND II(ROBOCOD)	480 F
JOHN MADDEN FOOTBALL P?	480 F
THUNDER FORCE III	480 F
MERCOS	445 F
OUT RUN	480 F
ROAD RASH	450 F
SUPER HANG ON	390 F
FATAL REWIND	490 F
CALIFORNIA GAMES	480 F
JOE MONTANA II	450 F
SONIC	450 F
SUPER VOLLEY BALL	390 F
F22 INTERCEPTOR	480 F
EA HOCKEY	480 F
TOE JAM & EARL	480 F
SUPER MONACO GP	445 F
STREET OF RAGE	445 F
PIT FIGHTER	N.C
KID CAMELEON	480 F
QUACKSHOT	450 F

GAME BOY

Console + 1 jeu (TETRIS)	690 F
FORTIFIED ZONE	270 F
BUBBLE BOBBLE	250 F
BUBBLE GHOST	250 F
CHOPFLIFTER II	250 F
SIMPSONS	270 F
BLADE OF STEEL	N.C
DOUBLE DRAGON II	270 F
HUNT FOR RED OCTOBER	270 F
HOME ALONE	270 F
GREMLINS II	270 F
SUPER RC PRO AM	230 F
OTHELLO	230 F
BATMAN	270 F
DUCK TALES	270 F
WORLD CUP	230 F

NINTENDO

CONSOLE NES	549 F
SUPER NINTENDO + MARIO 4	1290 F
(disponible début mai)	
SUPER MARIO 3	450 F
DEFENDER OF THE CROWN	450 F
RESCUE RANGERS	390 F
STAR WARS	490 F
MANIAC MANSION	550 F
MISSION IMPOSSIBLE	450 F
SWORDS & SERPENTS	390 F
Nombreux logiciels (nous consulter)	

GAME GEAR

CONSOLE + 1 JEU	1090 F
BATTERIE + CHARGEUR	550 F
CASTEL OF ILLUSION	280 F
SUPER MONACO GP	280 F
DONALD	280 F
SUDER (skewie)	280 F
SPACE HARRIER	280 F
SONIC	280 F
JOE MONTANA FOOTBALL	280 F
GG ALLEST	315 F
MAPPY	280 F
PUTT & PUTTER	280 F
PENGO	280 F
OUT RUN	280 F
LEADER BOARD	N.C

JEUX MEGA CD

EARNEST EVANS	530 F
SOL FEACE	530 F
HEAVY NOVA	530 F
THE FUNKY HORROR BAND	530 F

NEO GEO

CONSOLE + JEU	3490 F
ALPHA MISSION II	1390 F
BURNING FIGHT	1390 F
SENGOKU	1390 F
EIGHTMAN	1490 F
FATAL FURY	1490 F
ROBO ARMY	1490 F
CROSSED SWORD	1490 F
FOOTBALL FRENZY	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	690 F
GHOST PILOT	1390 F
TOP PLAYER GOLF	1490 F
JOY JOY KID	990 F
BASEBALL STAR	1290 F
NINJA COMBAT	1290 F
NAM 1975	690 F
BLUES JOURNEY	1390 F
SOCCER BRAWL	1490 F
MUTATION NATION	N.C
LAST RESSORT	N.C
MANETTE	450 F
MEMORY CARD	190 F

ATARI LINX

LYNX II	790 F
ADAPTATEUR SECTEUR	130 F
SACOCHE	120 F
SLIME WORLD	290 F
PAPER BOY	290 F
ISHIDO	290 F
BLOCK OUT	290 F
A.P.B.	270 F
BILL & TED ADVENTURE	290 F
3 D STUNT RUNNER	290 F
CYBERBALL	290 F
SCRAPYARD DOG	270 F
TURBO SUB	290 F
PIT FIGHTER (semestre)	N.C
TOKI (semestre)	N.C
SHADOW OF THE BEAST (semestre)	N.C
STRIDER II (semestre)	N.C
KLAX	290 F
AWESOME GOLF	290 F
VICKING CHILD	290 F
CALIFORNIA GAMES	290 F
WARBIRD	290 F
NINJA GAIDEN	290 F

AMIGA CD/TV

- CLAVIER, SOURIS,	
- TELECOMMANDE INFRA ROUGE	
- LECTEUR DE DISQUETTES 3" 1/2	
- 2 LOGICIELS CD	
- STARTERKIT + WORKBENCH	6990 F



ROBOCOP

A lors que le film n'est pas encore sorti dans les salles françaises, voici déjà le jeu qui arrive à pas de géants sur Super Famicom. Cette fois-ci encore, vous vous retrouvez dans la peau du plus évolué flic du siècle, vêtu d'électronique et de métal à l'épreuve des balles. Transcendé par on se sait quelle mission secrète, Robocop se doit d'accomplir sa tâche sur le champ et de rayer de la surface du globe tous les salopards, tous les déchets humains, tous les trafiquants de drogue et d'armes, tous les violeurs, bref tous les enfoirés qui pullulent et sont néfastes à l'épanouissement du monde. Armé d'une arme à gros calibre, Robocop devra canarder comme une bête et utiliser toute son énergie pour venir à bout des difficultés innombrables qui le guettent (et je vous garantis, qu'il n'y en a pas peu!).

Dans sa très grande majorité, toute l'action de Robocop se déroule à la manière du jeu d'arcade que l'on connaît. Le héros avance nonchalamment dans plusieurs endroits fort mal fréquentés d'une façon générale suivant un scrolling horizontal. Pour éviter les tirs ennemis, il pourrait, bien sûr, dégommer l'ennemi avant que son tir ne le touche ou, plus simplement, sauter afin qu'aucun projectile ne vienne troubler l'éclat de son armure. Toutefois, je vous mets de suite en garde, cela ne sera guère évident, surtout devant le nombre colossal et sans cesse croissant de personnages antipathiques qu'il croisera.

Pour casser un petit peu le rythme et pour rendre Robocop encore plus attrayant, Ocean a également inclus dans cette réalisation, un Shoot'Em Up à scrolling vertical dans lequel vous dirigez un Robocop volant (je ne peux malheureusement pas vous dire si cette scène suit celle du film, je n'ai pas encore eu l'occasion de la voir). Cette scène est cependant d'un gigantisme tout-à-fait méritoire. En fait, elle ressemble comme deux gouttes d'eau à celle en deux



dimensions de Thunder Blade en arcade, lorsque l'hélicoptère peut soit tirer en avant avec des mitrailleuses, soit larguer des bombes pour détruire les installations au sol. On y retrouve le même superbe scrolling vertical et le même effet de profondeur. D'ailleurs, dans cette scène, il est parfaitement possible de monter et de descendre en altitude, ce qui à l'écran provoque des effets de zoom et des effets spéciaux assez géniaux, pour ne pas dire carrément balaises. C'est d'ailleurs à ma connaissance, la première fois que l'on réalise ce type de scrolling sur une console, pour cela nous remercions Ocean qui s'est vraiment décarcassé pour nous pondre une telle merveille. Attendez, c'est pas encore fini. La version que nous avons eue entre les mains,

était malheureusement loin d'être terminée, les programmeurs nous ont assuré que de nombreuses modifications et de nombreux ajouts viendront rendre Robocop III encore plus fantastique. Encore un jeu sur Super Famicom, que j'ai hâte de voir complètement achevé. Aucune date de sortie n'a encore été annoncée. Dommage, il faudra attendre (et je hais ça!).



La force au service de la loi !

COP III



ocean



Aux States en avril, Alien III, le film dans lequel on retrouvera la belle et géante (1m 80 sans talons aiguilles) Sigourney Weaver, sortira dans toutes les salles. Un mois plus tard Alien III, le jeu, sera disponible sur Megadrive.

Dans le film, les Aliens se mélangent, après une manipulation génétique, à la race humaine, créant ainsi une nouvelle espèce de monstres à apparence humaine. Ces nouvelles caractéristiques, qui à l'écran plongent dans un état d'effroi rarement atteint, font de ces êtres des bêtes sanguinaires encore plus terrifiantes, abominables (il n'est ici aucunement question d'homme des neiges!) et dangereuses car maintenant elles sont physiquement comme nous. Je ne vous raconte pas le boxon, pour les distinguer. Heureusement Ripley, l'héroïne des deux précédents épisodes est là, une fois de plus, pour sauver l'humanité de cette menace qui gronde. Tout le scénario du jeu d'Alien III est donc basé sur le scénario du film d'Alien III. Vous êtes Ripley et c'est à vous qu'incombe la tâche de sauver la destinée du monde. Ne fléchissez pas, ça serait con. Imaginez un peu la honte si vous ne parveniez pas à la



ILS SONT DE RERETOUR

fin de votre mission.

Tout au long du jeu, vous serez armé avec des engins de destruction dernier cri dans le high-tech. Des trackers à ultrasons vous permettront de suivre à la trace les ennemis, des lance-grenades, des lance-flammes, des grenades à particules assureront votre défense. Ne paniquez pas, au niveau de l'armement vous serez aussi blindé que l'armada

américaine lors de la guerre du Golf. Votre mission, on s'en serait douté, consistera à découvrir la planque du chef des Aliens et de lui housiller la tête aussi radicalement que ça. Cette mission sera périlleuse, toutes les chances devront être mises de votre côté. A vrai dire, ce que Ripley a fait dans les deux premiers épisodes était du pipi de chat par rapport à ce que vous allez vivre maintenant.

En arpentant les couloirs étroits, en escaladant les échelles, vous trouverez des aliens planqués. A vous de savoir leur sauter sur le poil pour les expédier dans une autre dimension. Annoncé pour l'été, Alien III devrait être un grand jeu sur Megadrive d'autant qu'il tient sur une cartouche de huit mégas.

LA PREMIERE BATAILLE

La première niveau de ce jeu est assez peu habituel. Au lieu de l'action que l'on a généralement dans ce style de titre, où l'on navigue de droite à gauche en quête d'ennemis à déglusser, vous êtes au bon milieu d'un labyrinthe. En essayant de trouver votre chemin, vous serez attaqué par des Aliens mutants.



EDITEUR : ARENA
DISPONIBILITE : CET ETE





SUPER FAMICOM

Comprenant 2 manettes, un câble péritel et une alimentation

2490 FRS

CONTRA SPIRIT

GARANTIE 1 AN
PIECE ET MAIN D'OEUVRE



ENFIN !!! La suite du célèbre "CONTRA" : **CONTRA SPIRIT**
2 joueurs en même temps, de très nombreuses armes différentes, des effets de rotation même à deux simultanément. Une qualité sonore exceptionnelle, la plus grande réalisation de Konami sur Super Famicom. N'hésitez pas à le commander, ce jeu est N°1 des ventes au Japon.
CONTRA SPIRIT : 695 FRS

Le must des courses de F1. Tous les nouveaux grands prix, le nouveau décompte des points.
Vue 3D en rotation selon le principe de "F-zero".
Possibilité de configurer votre propre voiture, de jouer en GP ou en entraînement, sauvegarde des records et de 4 parties différentes.
INDISPENSABLE.



F1 EXHAUST HEAT : 695 FRS

ACCESSOIRES :
Câble péritel pour Super Famicom ou Super N.E.S. 499 f
Alimentation 199 f
JB King (Joystick) 690 f
Joypad Ascl 399 f
Joypad Hori 349 f
Commander 249 f
Câble 199 f
Audio Vidéo 199 f

JEUX POUR SUPER FAMICOM
Actraiser 645 f
Actraiser II (Soul Blader) 695 f
Area 88 545 f
Arthur Quest 695 f
Castlevania IV 645 f
Chess Master(U.S) 645 f
Darius Twin 595 f
F-Zero 645 f
F1 Exhaust Heat 695 f
F1 Grand Prix 695 f
Final Fight 645 f
Final Fight Guy 695 f
Goemon Fight 645 f
Gradius III 595 f
Hyper Zone 495 f
Jerry Boy 495 f
Joe And Mac 645 f
Lemmings 595 f
Nosferatu 645 f
(Prince Of Persia) 645 f
Paper Boy II (U.S) 595 f
Pilot Wings 595 f
Populous 595 f
Pro Football (John Madden) 645 f
Pro Soccer 595 f
Raiden Trad 595 f
Super Adventure Island 695 f
Super Chinese 645 f
Super E.D.F 645 f
Super Formation Soccer 695 f
Super Mario World 645 f
Super Pro Wrestling 645 f
Super R-Type 545 f
Super Tennis 645 f
Super Valls 695 f
Thunder Spirit 595 f
Y's III 645 f
Zelda III 695 f

Les nouveautés Shoot Again

XARDION 695 FRS



Contra Spirit 695 f
F1 Exhaust Heat 695 f
Rocketeer 695 f
Octogiriso 595 f
RPM Racing 645 f
Road Master 645 f
Final Fight Guy 695 f
Xardion 695 f



695 FRS

ROCKETEER

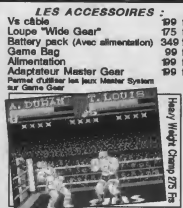
OFFRE SPECIALE GAME GEAR+ OUT RUN = 1090 FRS

GARANTIE PAR Shoot Again
1 AN PIECE ET MAIN D'OEUVRE

PROMO DU MOIS

Aleste	295 f	Mickey Mouse	295 f
Ax Battler	275 f	Super Monaco GP	275 f
Chase HQ	275 f	Out Run	295 f
Columns	245 f	Pud And Putter	245 f
Devilish	275 f	Pengo	245 f
Doraid	295 f	Psychic World	295 f
Eternal Legend	295 f	Resistan Sags	295 f
Fantasy Zone	275 f	Shinobi (GG)	295 f
Fray	275 f	Slider (Skweek)	245 f
Gaigala 01	245 f	Sonic	295 f
Gerubi (adventure of)	245 f	World Base Ball	245 f
G-Loc	275 f	Super Base Ball 01	295 f
Super Golf	275 f	Waps Land	245 f
Griffin	275 f	Well Of Berlin	245 f
Magical Iguy	275 f	Wonder Boy	275 f
Magical Puzzle	275 f		
Mailey Wars	275 f		
Space Harrier	295 f		
Joe Montana Football	295 f		
Ninja Gaiden	295 f		
Nappy	275 f		

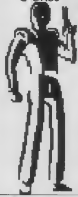
LES NOUVEAUTES :
Phantasy Star Adventure 295 f
Alien Syndrome 275 f
Buster Ball 275 f
Wonder Boy 295 f
InMonsterLand 295 f



LES ACCESSOIRES :
Ve câble 99 f
Loupe "Wide Gear" 75 f
Battery pack (Avec alimentation) 349 f
Game Bag 99 f
Alimentation 99 f
Adaptateur Master Gear 99 f
Permet d'utiliser les jeux Master System sur Game Gear
NOUVEAU ! Avec le battery pack, économisez des centaines de francs en piles !
LIVRE AVEC UNE ALIMENTATION
Amorti dès la 25ème heure de jeu.
Le battery pack est l'accessoire indispensable à toute Game Gear...
Très simple d'utilisation

Shoot Again

145 rue de Flandre
75019 Paris.
Téléphone :
(140.38.02.38)
(14034.36.26)
M^e Crimée ou
Corantin Carreau
Ouvert du lundi au
samedi de 10H30
à 19H30



SHOOT AGAIN
SPECIALISTE
DE LA V.P.C

SEGA, NINTENDO, NEC, SNK et AMSTRAD sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, NeoGeo, Core, Super, GT, et LT sont des produits déposés. Photos non contractuelles. SHOOT AGAIN se réserve le droit de réviser ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles. Usée exhaustive.

GARANTIE PAR
Shoot Again
1 AN PIECE ET
MAIN D'ŒUVRE

MEGADRIVE 990 FRs
comprenant 1 manette,
1 câble péritel et 1 alimentation

LA MEGADRIVE JAPONAISE



La première console de la génération des 16 bits, la console High-Tech la plus vendue depuis 1 an. Avec son micro processeur 68000, un son stéréo sur 8 voies FM et une image plein écran, la

Megadrive japonaise accepte, sans adaptateur, les jeux japonais, américains et français...

Megadrive	990 f
Megadrive + 1 jeu	1290 f
Nous consulter pour le jeu	
Megadrive 50 Hz	990 f
Megadrive 50 Hz + 1 jeu	1290 f
Nous consulter pour le jeu	

La Megadrive japonaise 60 Hz est une console fonctionnant sur tous les récents téléviseurs munis de chaîne AU ou AV. La Megadrive japonaise 50 Hz est une console fonctionnant sur tous les récents téléviseurs munis de chaîne PAL. Toutefois, certains jeux japonais ou américains ne fonctionnent pas.

Consultez-nous pour en savoir plus !

MEGA CD 4490Fr

avec 1 jeu "Earnest Evans"
et une alimentation pour Mega CD



Le MEGA CD : La toute dernière merveille de SEGA, un micro-processeur 68000 cadencé à 12 Mhz (Identique à la Neo-Geo), 6 Mégas de mémoire vive, un son stéréo sur 16 voies (FM, et PCM), des effets de zoom, de rotation et de déformation en hard.

Le Mega CD : Le Must Des Accessoires...

Earnest Evans	Arcade	549 f
Funky Horror Band	Aventure	549 f
Heavy Nova	Combat	549 f
Nostalgia 1907	Enquête	549 f
Lunar (The sylver star)	Aventure	549 f
Sol Feace	Tir	549 f
Rising Sun	Aventure	599 f

LES ACCESSOIRES

Arcade Power	449 f
Stick	149 f
Joypad	199 f
Péritel	199 f
Alimentation	199 f

Adaptateur de jeux japonais pour console française 99 f

Les grands Hits...

After Burner	399 f
Aleste	449 f
Alex Kidd	299 f
Alien Storm	449 f
Batman	490 f
Beast Warriors	449 f
Cynoug	490 f
Dahna	449 f
Dick Tracy	399 f
Double Dragon II	299 f
F1 Grand Prix	449 f

F1 Circus	449 f	Saint Sword	449 f
F22 Interceptor	490 f	Steel Empire	449 f
Fighting Master	490 f	Strider (The)	399 f
Ghouls 'N Ghosts	449 f	Super Monaco GP	449 f
Golden Axe II	399 f	Super Volleyball	449 f
Galaxy Force II	399 f	Tecmo World Cup 92	449 f
Hell Fire	490 f	Thunder Fox	349 f
Immortal	490 f	Thunder Force III	490 f
Joe Montana Football II	449 f	Toki	449 f
John Madden 92	490 f	Toe Jam And Earl	449 f
Kabuki Soldier	399 f	Undead Line	449 f
Marvel Land	449 f	Valls II	449 f
Magical Boy	399 f	Valls III	449 f
Mercs	490 f	Wari Wari World	399 f
Monster Lair	299 f	Wonder Boy IV	490 f
Monwalker	299 f	Y's III	(U.S.) 590 f
NHL Ice Hockey	490 f		
PGA Tour Golf	490 f		
Pit Fighter	449 f		
Populous	490 f		
Phantasy Star II	(U.S.) 590 f		
Phantasy Star III	(U.S.) 590 f		
Road Rash	490 f		
Rolling Thunder II	449 f		
Runark	299 f		
Shadow Dancer	399 f		
Shinning And Darkness (U.S.)	590 f		
Street Smart	449 f		

Les classiques...

Mickey Mouse	399 f
Fantasia	449 f
Sonic The Hedgehog	399 f
Donald (Quackshot)	449 f
Street of rage	399 f
Spiderman	449 f
Devil crash	449 f
Out run	490 f
The super shinobi	399 f

Les nouveautés Shoot Again

Battle Mania	SHT	449 f
Steel Empire	SHT	449 f
Take The "A" Train	SLG	399 f
Shinning Force	RPG	449 f
Shadow Of The Beast	ACT	449 f
Turbo Out Run	RAC	449 f
Pit Fighter	COM	449 f
Crude Buster	COM	490 f
Thunder Pro Wrestling	SPT	449 f
Alisa Dragoon	ACT	490 f
Grand Slam	SPT	449 f
Art Alive (Utilitaire de dessin)	SPT	449 f
Jordan VS Bird (NBA II)	SPT	490 f
Slime World	ACT	449 f
F1 Hero MD	RAC	490 f
Desert Strike	ACT	449 f
Badomen	ACT	449 f
Mario Lemieux Hockey	SPT	449 f

LES MEGA-PROMOS



Un des plus grands succès d'arcade de ces 5 dernières années. Retrouvez tout le plaisir de ce Beat'Em Up chez vous. Jouez seul ou à deux simultanément. Délivrez votre fureur.

DOUBLE DRAGON II
345 FRs

Pack COMBAT :
Double Dragon II + Runark
590 Frs

Un des meilleurs jeux de combat signés Taïto.



aventurier qui lutte contre une bande de braconniers. Partez délivrer tous les animaux d'Afrique.

RUNARK
295 Frs

Une caricature des très célèbres "Valls". Toute la richesse des "Valls" la maniabilité, le même intérêt... Des sprites énormes, une action incessante, un des meilleurs "Valls".



SD VALLS
275 Frs

Shoot Again

145 rue de Flandre
75019 Paris.
Téléphone :
(140) 38.02.38
(140) 34.36.26
M Crimée ou
Corinth Carrou
Ouvert du lundi au
samedi de 10H30
à 19H30



SHOOT AGAIN :
SPECIALISTE
DE L'IMPORT

CONNECTEZ UNE CONSOLE A VOTRE MONITEUR AMSTRAD : C'EST ENFIN POSSIBLE

249 Frs
L'ADAPTATEUR AMSTRAD

Votre moniteur Amstrad ne vous sert plus, vous voudriez acquérir une console japonaise qui ne fonctionne pas avec votre téléviseur. Vous **UTILISEZ TROP LA TELEVISION DE VOS PARENTS**, jouez dans votre chambre grâce à l'adaptateur péritel pour moniteur **AMSTRAD CTM 644 OU CTM 664**.

Très simple de branchement, il vous permettra de découvrir les joies d'une Megadrive, d'une Master System I ou II, d'une Nec, d'une Nintendo ou d'une Super Famicom sur votre moniteur. N'hésitez pas à le commander dès maintenant, il est compatible avec tous les ordinateurs Amstrad (sauf PC) et toutes les consoles, même françaises...

NEC, Core Grafx

La machine à nouveautés...

Les News CD Rom :

Devil Hunter	449 f
Talkoid	449 f
Pachio-Kun	449 f

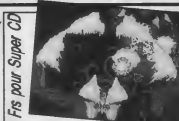
Les News Super CD Rom :

Psychic Storm	490 f
Hawk-23	449 f
Rising Sun	449 f

EQUINOX WARRIOR



399 Frs en carte



PSYCHIC STORM

Panza Kick Boxing	499 f
Shadow Of The Beast	490 f
Davis Cup	490 f
Babel	449 f
Forgotten World	449 f

Les News en Carte :

Twin Bee	399 f
Toilets Kids	399 f
Main Sweeper	399 f
Gokuraku Chukaisen	399 f
Cyber Dodge	399 f
Mr. Don	399 f

NEO GEO

La Rolls des consoles, une véritable machine d'arcade à domicile.



3490 Frs
avec Manicien Lord

JEUX NEO GEO

Aso II	Raguy
Baseball Star	Sen Go Ku
Burning fight	The Super Spy
Cyber Lip	Crossed Sword
Ghost Pilot	Super Baseball
Golf	
Joe Boxer	Nouveautés :
Joy Joy Kid	Eight Man
King Of Monst.	Fatal Fury
League Bowling	Trash Rally
Magician Lord	Frenzy Football
Ninja Combat	Soccer Brawl
Nam 75	Mutant Nation

Tarif de location des jeux :
175 Frs le week-end
Du vendredi au lundi
200 Frs la semaine
Du lundi au samedi

LE CLUB D'ECHANGE Shoot Again

ECHANGEZ LES CARTOUCHES QUI NE VOUS INTERESSENT PLUS !!!

Le club d'échange

- "SHOOT AGAIN", c'est :
- Plus de 350 cartouches (dont plus de 150 sur Megadrive) en stock permanent.
- Des jeux de qualité toujours en excellent état.
- Un renouvellement chaque jour des titres disponibles.
- Un service d'échange par correspondance intelligent et performant.

LES CONDITIONS :

- La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible au moment de l'échange.
- Dans le cas où le jeu échangé serait déjà disponible, il ne sera repris qu'à l'unique condition que l'échange soit effectué dans le cadre de deux jeux contre un. Ceci afin de maintenir une grande variété dans les titres proposés.

LES TARIFS :

Super Famicom	150 frs	par jeu ou	2 jeux contre 1 échange gratuit
MegaDrive	100 frs	par jeu ou	2 jeux contre 1 échange gratuit
Nec, Core Grafx	80 frs	par jeu ou	2 jeux contre 1 échange gratuit
Master System	75 frs	par jeu ou	2 jeux contre 1 échange gratuit
Game Boy	50 frs	par jeu ou	2 jeux contre 1 échange gratuit



NOUVEAU !

Un département occasion.
Des titres à 25, 50, 75% de leur valeur. Des nouveautés tous les jours, des jeux géniaux à de petit prix...
Contactez-nous pour plus de renseignements au :
(16-1)40.38.02.38 ou (16-1)40.34.36.26



SHOOT AGAIN :
SPECIALISTE
DE L'ECHANGE

Bulletin à découper rempli, puis à joindre avec le bon de commande ci-dessous à : "Club d'échange Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris"

Qu'envoie 2 jeux Jeu(x) expédié(s) :
contre 1 et bénéficie
des frais de port
gratuit
Je préfère donner Jeu(x) désiré(s) : 1/
1 jeu contre 1 en 2/
payant la somme 4/
correspondant à ma 5/
console et rajoute 6/
30 frs de port. 7/
8/
9/

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

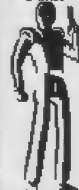
Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom Prénom
Adresse
Ville Code postal
Téléphone Date
C.B. n° Date d'ex
Je joins à ma commande : ☐ un chèque, ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre, ☐ Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre Remboursement à ma commande.

Je désire commander le matériel suivant :
Cité Désignation Prix
Pensez à commander par téléphone
Participation au frais de port et d'emballage 30 F
MONTANT TOTAL :

Shoot Again

145 rue de Flandre
75019 Paris.
Téléphone :
(140) 38.02.38
(140) 34.36.26
M^{re} Crimée ou
Corentin Cariou
Ouvert du lundi au
samedi de 10H30
à 19H30





ATOMIC RUNNER

Dans un monde ludique où les jeux de plates-formes existent à la pelle, il est rare de trouver un jeu original sortant un peu des sentiers battus du jeu traditionnel.

Pourtant, c'est cool d'avoir de temps en temps un jeu qui sort du train-train habituel. Data East a, avec Atomic Runner, trouvé l'originalité et personne ne s'en plaindra. Dans ce jeu d'action au scrolling horizontal, vous jouez le rôle d'un cyborg pas tout-à-fait normal. Mais où se trouve la normalité chez un cyborg?

Notre sympathique humanoïde, aussi fort soit-il, a un grave problème: il ne peut que courir et cela tout au long du jeu. S'il peut par contre, s'arrêter de temps à autre très brièvement, le scrolling, lui, continue toujours comme si de rien n'était, ce qui ne simplifie pas les choses.

Avec Atomic Runner, vous avez le choix de toute une série d'armes différentes dont un ultra beam (un rayon laser dévastateur) et une roue de feu tout-à-fait impressionnante. Toutes ces armes pourront être tirées dans huit directions, même lorsque vous serez en train de virevolter dans les airs grâce à de superbes sauts périlleux.

L'aventure, ou plutôt l'action, commence dans une base secrète

où une première vague d'ennemis vous attend de pied ferme. Éclatez les araignées et autres bestioles, ramassez les chandeliers pour obtenir des bonus supplémentaires et sautez au-dessus du pont de feu pour commencer le stage 1-2. Dans cette seconde moitié de stage, la difficulté majeure rencontrée sera les mains géantes qui essayeront de vous capturer. Tirez sur les doigts pour arrêter leur assaut et continuez à courir pour arriver au boss de fin. Le stage deux se situe dans un temple en ruines. On y retrouve d'ailleurs toute l'action du stage précédent, mais abatte le boss, c'est une autre paire de manches, il faudra trimer, trimer encore pour arriver à le dégommer. Il ressemble à un marshmallow entièrement fait de pierres. Son point faible, c'est ses yeux. Alors surtout, n'hésitez pas à lui en mettre plein la vue! Actuellement, Atomic Runner n'en est qu'à l'état de prototype, mais lorsqu'il touchera les vitrines des meilleurs revendeurs, vers mai, ce jeu pourrait bien créer une surprise.



Le boss du premier niveau.



Le boss du second niveau.

Ces sphères semblent dangereuses, mais elle vous aident à traverser les cavernes.



Le saut périlleux sera utile pour les situations difficiles.



L'argent brûlé vous permet de payer les équipements les plus puissants.



Ces mains sont une menace. Elles cessent d'être dangereuses pour permettre aux joueurs de vous massacrer.



Pour obtenir des Powerups, vous pouvez tirer sur les araignées ou éclater les torches en flammes.



Les Sphères Rouges brûlent et détruisent tout!



Le même jeu le plus dur sera de vous enlever!



L'ultra beam supérieur est extrêmement puissant.



Le jeu de la vie peut être très amusant!

EDITEUR : DATA EAST
DISPONIBILITE : MAI

COURREZ POUR VOTRE VIE!





EVANDER HOLYFIELD REAL DEAL BOXING

L'action, la vraie. Le punch, le vrai. La baston, la vraie. Tout cela est en voie d'accomplissement sur Megadrive. Evander Holyfield, champion du monde des poids lourds (surtout depuis

l'emprisonnement de Mike Tyson) a prêté son nom à cette seconde simulation de boxe sur la seize bits de Sega, tout comme James "Buster" Douglas (champion du monde de la même catégorie avant lui) l'avait fait dans Heavy Weight Champ.

Des graphismes détaillés, une animation souple feront très certainement de cette simulation, un des titres à bien placer au sein de votre logithèque.

Alors que l'action est vue de côté à la façon de James Buster, les deux combattants se font face. Dès le départ, juste après le gong, l'émotion est intense, le tout est tellement bien fait que l'on a presque l'impression d'être dans la peau du boxeur. Heureusement, ce n'est qu'une impression... Une prune dans la gueule n'est contrairement pas à la réalité, synonyme de billet gratuit pour une nuit à l'hôpital!

Au niveau des techniques de combats, Evander Holyfield est remarquablement complet. Pour mettre votre adversaire K.O., vous aurez tout l'embarras du choix, direct au visage, au corps, crochet gauche, droite, upper cuts sanglants, bref cette simulation de Sega offre une panoplie de coups, digne des meilleures simulations de boxers en arcade. Une fois votre adversaire vaincu, un autre vous menacera, encore plus fort, plus haraqué, plus musclé que le précédent. Parmi toutes les options présentes, une particulière vous permettra de combattre à deux l'un contre l'autre. Dans ces conditions, la défense est totale, à deux c'est bien connu, les jeux de combats sont toujours encore plus rigolos et distrayants. Réaliste dans le sens où les combattants voient, au fur et à mesure des prunes qu'ils se prennent dans la

gueule, leur jauge de vitalité et de puissance diminuer, Evander Holyfield "Real Deal" Boxing ne sera malheureusement pas disponible avant le second trimestre de cette année, il faudra donc attendre encore un tout petit peu avant de pouvoir profiter des joies de la boxe.

ENFERMEZ LE
DANS UN COIN !



ATTENTION A
VOTRE ENERGIE !



AFFAIBLISSEZ
VOTRE
ADVERSAIRE.



EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : SECOND TRIMESTRE





PSYGNOSIS DEVELOPPE SUR CONSOLE

Psygnosis, l'une des boîtes les plus réputées de la profession sur micro, se met à développer sur console et plus particulièrement sur Megadrive. WJS est une équipe de programmeurs qui développe pour ce label sur la 16 bits de Sega. D'une cogitation commune sont sortis deux titres, tous deux issus de l'Amiga: Blood Money et Beast II (la suite de Shadow Of The Beast).

BEAST II



Après une lutte sanglante à la recherche d'une personnalité perdue dans Shadow Of The Beast, Beast II vous transcende dans la peau d'un valeureux guerrier, primitif certes, mais courageux. Cette version, également issue de l'Amiga a elle aussi connu quelques modifications qui rendent le jeu plus agréable et plus fourni. Outre les modifications de décors, on notera surtout les dimensions de l'aire de jeu qui ont presque doublé par rapport à celles que l'on connaissait sur ordinateurs.

Alors que le guerrier se déplace avec une souplesse de mouvement étonnante (la meilleure à ce jour sur Megadrive), il faudra dévaster des régions entières et éviter les gros monstres avides de sang qui guettent. Pour vous aider dans ce monde gigantesque, des fenêtres vous assisteront en vous donnant des indications précieuses. Le jeu est actuellement développé sur Mega-CD et de nouvelles améliorations vont encore être ajoutées. Attendez-vous à voir des trucs fabuleux sur vos écrans.



BLOOD MONEY

Blood Money est un Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel qui, sur micro, a connu un bon succès. Pour le convertir sur Megadrive, WJS a entièrement transféré le code 68000 de l'Amiga à la Megadrive. Toutefois, et afin d'avoir une meilleure version sur console, ils se sont permis d'y modifier et d'y ajouter quelques éléments, ce qui n'est pas pour déplaire. Ainsi, les décors du fond ont été améliorés en finesse et en complexité de dessin. Plus jolis donc, les décors de Blood Money comportent désormais soixante-quatre couleurs au lieu de seize comme c'est le cas sur l'Amiga. De plus, de nombreux sprites et monstres ont été ajoutés, augmentant le potentiel du jeu. Trois niveaux de difficultés sont présents, ainsi du Shoot'Em Uppeur de folie aux non-initiés, tout le monde y trouvera son compte. L'action, elle, se déroule sur quatre niveaux géants qui vous tiendront en haleine suffisamment longtemps pour être heureux. Prévu pour la fin du mois d'avril en Angleterre, Blood Money n'est pas encore annoncé en France, mais nous pensons que cela ne devrait pas être très long.



EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITE : MAI





LE CIEL EST LA SEULE LIMITE !



THE DOG FIGHT



Votre mission consiste tout simplement à éliminer toute la vermine qui vient troubler la beauté du paysage dans des duels toujours en un contre un.

Wings 2

Préparez-vous à une lutte sans merci, une lutte chaude, une lutte intense, une lutte où la pitié est un mot inconnu avec Wings 2 de Namco. Cette simulation de combat aérien se déroule en France en 1916 en plein cœur de la première guerre mondiale. Suite de Wings, très connu des possesseurs de micro-ordinateurs ludiques, Wings 2 comporte quelques modifications de taille par rapport à son prédécesseur. La plus intéressante d'entre elles est sans aucun doute celle que vous permet de voir le paysage, non plus de l'intérieur du cock-pit, mais de l'extérieur. Votre avion, un biplan, évoluera devant vous comme si un avion suivait le traçait à l'odeur. Cette nouvelle vision du jeu apporte une meilleure notion de perspective, en un seul coup d'œil, ont évalué ainsi sa position par rapport au sol (grâce à l'ombre projetée) et par rapport aux autres avions qui seraient avec vous dans le ciel. Dans Wings II, plusieurs missions seront proposées; parmi elles, nous noterons notamment celle qui nous entraînera dans un conflit aérien, une sorte de duel contre plusieurs adversaires et celle où il faudra balancer des bombes sur les installations ennemies qui n'ont strictement rien à faire sur notre territoire. Attention toutefois aux tirs de DCA, si vous êtes touché, le crash est certain. En fonction des épreuves, des types de représentation graphique différents assureront une parfaite maîtrise de tous les éléments du jeu; une vue en trois dimensions (à la façon de Pilotwings) pour les combats aériens et une vue "du dessus" pour les phases de bombardements. Durant les combats, rien, à part votre dextérité à manier le manche, ne pourra vous sauver la mise.

Fusant de toutes parts, des rafales de mitrailleuses lourdes pourront venir ternir la beauté du paysage et la clarté du ciel, mais ce sont les seuls éléments qui pourront ternir cette quiétude terrestre. Pour regagner votre "home sweet home" en bon état et accomplir votre mission sans vous faire abattre comme un canard le jour de l'ouverture de la chasse, courage et volonté seront nécessaires. Comportant des graphismes digitalisés spectaculaires, Wings II sera disponible aux States dans le courant du mois de Mai. Préparez vos thunes, Wing II c'est du grand art.



BOMBING RUNS



Une de vos nombreuses missions est de bombarder les lignes ennemies. Pour avoir un tir précis, mieux vaut voler en ras-motte, mais attention, le DCA peut vous toucher à chaque instant.



Ne laissez pas cela vous arriver!

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITE : MAI





TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV TURTLES IN TIME

Devant le succès rencontré par les Tortues Ninja sur NES, il fallait bien que Konami (une maison d'édition ô combien réputée) adapte ce jeu sur Super Famicom. Plus encore qu'une simple adaptation, ce Tortue Ninja est à couper le souffle, puisqu'il n'est ni plus ni moins que la conversion du jeu d'arcade. Tortles IV: Tortles In Times est l'un des plus beaux et des plus étourdissants jeux que l'on ait vu ses derniers temps sur cette bécane. L'animation est absolument incroyable (enfin nous jugeons pas trop hâtivement, mais c'est ce qu'il ressort de ce qu'on a pu voir de la pré-version) et les tortues ont une liberté d'action phénoménale. Avec plus de vingt mouvements différents dans leurs attaques, dans leurs défenses ou dans leurs façons de mourir, ce titre semble très riche. Amateurs de la borne d'arcade, à vos Super Famicom, les deux versions se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Toutefois, ici, les fans trouveront quelques mouvements supplémentaires encore inédits encore, drôles et spectaculaires à la fois. Plusieurs ont attiré notre attention, et particulièrement un où les tortues attrapent un des membres du gang des Foot Clan (les ennemis) par le bras et le jettent à terre comme un vulgaire sac de pommes-de-terre. Dans cette version de Teenage Mutant Ninja Turtles, deux nouveaux jeux pourront être sélectionnés à partir d'un menu au départ. Dans le premier il faudra massacrer ses ennemis le plus rapidement possible pour établir un record en seconde. Dans le second jeu, en provoquant un de vos partenaires "humain", vous aurez l'occasion de jouer à un véritable jeu de baston à la manière de Street Fighter II (que nous préviendrons également c'est un

nouveau terme- dans ce numéro) avec les pizzas en plus ! Avec la puissance de la technologie seize bits de Nintendo, Konami (l'éditeur, je vous le rappelle) donne une seconde vie aux Tortues Ninja, avec des graphismes hyper géants, une animation d'une rapidité et d'une souplesse rarement égales et des musiques pétantes de dynamisme et d'accords démentiels. L'utilisation intense du mode 7 de la Super Famicom par les programmeurs a permis des effets spéciaux incroyables (décidément, les superlatifs, quand on les utilise, on en abuse), que seule la Neo-Geo réalisait alors. L'un dans l'autre (NDC: ?), ce quatrième volet des aventures des Tortues bouffeuses de pizzas (double ration de fromages s'vous plaît) est le meilleur de tous. Contenu sur une cartouche de huit mégas, TMNT est attendu dans le courant du mois de juin. Attention les yeux, ça va chauffer !

FRAPPEZ VITE, BIEN ET FORT POUR BATTRE LE RECORD !



A DEUX, TMNT EST UN VRAI JEU DE BASTON !



**La puissance d'une 16 bits
au service de tortues !**



NIVEAU UN : MANHATTAN A MINUIT



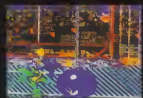
1^{er} BOSS: BAXTER



NIVEAU DEUX : UNE PETITE BASTON DANS LA RUE



2^{ème} BOSS : MECHATURTLE



UN ZOOM EXTRAORDINAIRE !

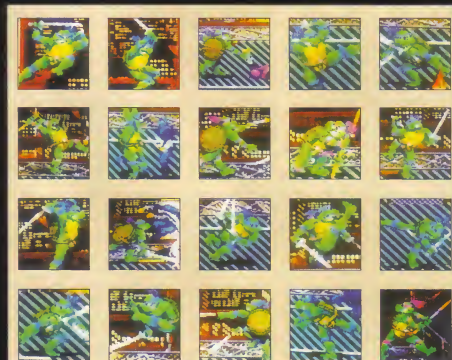


FAITES GAFFE AUX TAUPES !



UNE TONNE DE FAÇONS DE MOURIR !

**EDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITE : JUIN**



PLUS DE 20 MOUVEMENTS INCROYABLES !





La puissance à l'état pur !

Explosif, tonitrueux, extraordinaire, magnifique, fantasmagorique, génialissime, tous les superlatifs sont bons pour qualifier Street Fighter II.

Elu (quasiment) à l'unanimité meilleur jeu d'arcade, Street Fighter II est en cours de réalisation dans les ateliers de Capcom. A la lecture de la capacité mémoire de la cartouche sur laquelle ce jeu est programmé, première surprise: seize mégas! Pas moins que cela, Street Fighter II tient sur une cartouche de seize mégas, le double de la capacité mémoire des plus grosses cartouches actuellement disponibles sur le marché sur Super Famicom, et quatre mégas de plus que la plus grosse cartouche sur Megadrive. C'est tout simplement incroyable. Une question se pose alors. Jusqu'où iront-ils? Fans de combats, amateurs de baston, vous pouvez d'ores et déjà vous réjouir: Street Fighter II sera assurément le plus gros titre de l'été. Annoncé déjà dans nos colonnes, nous n'avons pu résister au plaisir, à la tentation de vous en dévoiler plus.

Les contrôles, les graphismes, la maniabilité, la jouabilité, les musiques ainsi que la possibilité de jouer, tout cela est présent dans cette adaptation de l'arcade. Pour la plus grande satisfaction de tous, aucun détail n'a été mis de côté par les programmeurs pour offrir à tous les passionnés de ce jeu une version sublime. Ce titre, je vous le garantis, est assuré d'être l'un des plus gros de l'année, certains vont même jusqu'à dire que Street Fighter II est une révolution dans le monde du jeu vidéo à domicile. Nous jugerons sur pièce, une fois que l'on aura pu profiter de la version définitive.

Ceux d'autres vous qui ont déjà eu l'occasion de manipuler ce jeu en arcade se souviendront certainement qu'il possède d'origine six boutons "fire". Pour le moment, Capcom étudie une telle manette pour Super Famicom; malheureusement celle-ci n'est pas encore disponible et ne



le sera probablement pas à la sortie de Street Fighter II (quoiqu'en se forçant un peu, Capcom pourrait... Mais je n'ai rien dit). Pour parer ce manque de manette, Capcom a décidément pensé à tout puisque, via un menu de pré-sélection, il sera possible de configurer le joystick d'origine à volonté.

Loin d'être facile, ce jeu de baston redoutable comporte douze niveaux d'une action haletante. Avec la trentaine de coups disponibles (d'où l'utilité des six boutons de tout à l'heure), vous aurez tout le loisir de mettre à mal votre adversaire. Faites tout de même gaffe à vous, il suffit parfois de recevoir une bonne baffa dans la tête pour perdre toute chance de victoire. Exaltant et palpitant à la fois, Street Fighter II est le jeu qu'il faudra posséder sur Super Famicom, s'il ne faut en posséder qu'un. Maintenant, au moins, vous êtes fixé.



Laissez votre hargne s'exprimer sur cette calisse, qui sera pour un moment votre souffre douleur métallique.



Eclatez vingt de ces tonnes et enfoncez le score précédent dans les abîmes de l'enfer!



C'est simple, il ne vous suffit que de perfrer ces banlis avec vos poings!

LES BONUS STAGES

Vous participerez à des stages de bonus tous les trois niveaux. Ces stages vous permettront de gagner un maximum de points mais aussi de tester votre niveau physique et votre capacité de destruction.

A VOUS DE JUGER !
LA SUPER FAMICOM
CONTRE L'ARCADE

II



VERSION SUPER FAMICOM



VERSION ARCADE



EDITEUR : CAPCOM
DISPONIBILITE : JUILLET





OUT OF THIS WORLD

Perdu dans une autre dimension !

Programmé à l'origine sur micro-ordinateur par Delphine Software (cocorico!) sous le nom d'Another World, Out Of This World profite de tous les avantages que peut offrir la Super Famicom, et peut être plus encore... En effet, cette cartouche de huit mégas permettra à l'aventurier de l'autre monde de jouer en temps réel. Rien n'est calculé d'avance (remarquez, sur SFC c'est rarement le cas, contrairement au ST ou à l'Amiga), tout à l'écran s'anime et se déplace

Il est extrêmement difficile de sortir de cette cage. Si vous y parvenez, tout vous sera permis.



Tout en avançant à l'intérieur de ce monde cruel vous serez amené à rencontrer des bêtes féroces. Bien souvent, il vaudra mieux courir que lutter.

au moment même où le processeur calcule. Pour ne rien gâcher à l'ensemble, une nouvelle technique de programmation que l'on ne connaît pas encore sur Super Famicom, la technique des polygones a été utilisée, pour rendre l'action encore plus crédible permettant ainsi un effet cinématographique saisissant de réalisme.

Durant le jeu, vous serez mêlé à des affaires incroyables qui vous entraîneront dans un monde effrayant. Une fois une difficulté surmontée, continuez sur le même rythme les recherches: bien d'autres, peut-être même encore plus dangereuses, vous attendront au tournant.

Dans Out Of This World, vous serez un scientifique réputé et célèbre. Alors que vous travaillez tranquillement sur votre ordinateur, un trou noir survient brusquement. Une force incroyablement puissante vous entraîne alors dans des abîmes obscurs, de l'autre côté du réel, dans un monde parallèle où votre vie dépend de votre rapidité et de votre capacité d'analyse.



Dès le départ, vous suivez le héros lorsqu'il se barre au boulot. En prenant un Coca, histoire de vous désaltérer la gorge, un flash... Boom. Une gigantesque explosion se produit, un trou dans le sol, une faille et notre héros se retrouve projeté dans un autre monde. En chutant dans une rivière souterraine, il devra nager pour atteindre la berge, c'est alors que l'aventure commence.



EDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS





SPACE MEGAFORCE

Désormais, vous connaissez l'histoire: une race extra-terrestre venue du fin fond de l'espace pour envahir la terre et vous êtes le dernier espoir pour la sauvegarde et la défense de la planète.

Tenez-vous prêt, soyez en alerte permanente, Space Megaforce vous entrainera dans une nouvelle dimension. L'action y est intense; pour dire vrai, sur Super Famicom en tout cas, jamais nous n'avions vu pareil déferlement de sprites, de couleurs, d'explosions et de lasers. Un choix de huit armes sera accessible en fonction des bonus que vous récupérerez tout au long de la demi-douzaine de niveaux contenus dans Space Megaforce. Chacune de ces armes peuvent être améliorées sur six niveaux d'énergie, ce qui donne en tout quarante-huit armes différentes. Avouez que c'est pas mal. Pas franchement technique, Space Megaforce est surtout débordant de vaisseaux et de tirs de partout. Un jeu rapide, puissant, qui devrait être disponible à la vente dès le mois de juin.

Et hop, la super méga-bombe détruit absolument tout à l'écran.

Le triple tir et les méga-blasters sont mortels. Éliminez tout ce qui bouge sur votre passage.



Lorsque vous écoulez les explosions de Space Megaforce, baissez le volume si vous ne voulez pas devenir sourd !



Votre puissance de feu est énorme. Matez juste les lasers traçants! La lutte continue.



Pour battre l'empire, il faudra que votre vaisseau soit réellement surarmé.

ÉDITEUR : TOHO
DISPONIBILITÉ : JUIN

Pénétrez dans une nouvelle dimension





F-15 STRIKE EAGLE

Hey les mecs, regardez, je vole !

Lorsque Microprose, une société mondialement réputée dans le monde de l'informatique ludique, annonce la sortie d'un nouveau simulateur de vol, le monde se met à trembler. D'ailleurs, consoleux, tremblons, car Microprose s'attaque à la NES et met à profit toute son expérience pour réaliser une simulation décoiffante sur la Nintendo huit bits. Si Microprose est maintenant une boîte aussi réputée, c'est en grande partie grâce à F-15 Strike Eagle. En effet, lors de sa sortie sur micro, ce jeu était une



véritable révolution. Nesmaniques, écarter vos lèvres et laissez vos dents apparaître, vous allez être les heureux bénéficiaires de ces années d'étude qu'il a fallu pour mettre au point cette simulation.

F-15 Strike Eagle est, à ma connaissance, et je ne pense pas me tromper de beaucoup, le premier jeu sur NES à placer le joueur entièrement dans un univers géré en trois dimensions surfaces pleines. Aux commandes de ce chef d'œuvre de technologie, vous allez devoir effectuer plusieurs missions, non seulement pour plaire à vos supérieurs hiérarchiques, mais également pour vous faire plaisir. Voler dans un F-15, c'est du luxe, alors comme vous allez en avoir l'occasion, profitez-en, c'est pas tous les jours qu'on a une occasion comme celle-là. En tout, sept missions, toutes d'une difficulté savam-



ment dosée, vous tiendront en haleine et en permanence. De la destruction de complexes au sol, à la recherche d'ennemis en vol, le boulot ne manquera pas. Attention, toutefois, à ne pas vous faire avoir par derrière; bien souvent, caché sous vos ailes, des avions ennemis pourraient vous abattre sans que vous n'ayez vraiment eu le temps de réagir. Durant le vol, loopings et retournés seront votre lot quotidien.

À la fin de chaque mission, des médailles seront distribuées en fonction des points obtenus. Pour devenir l'as des as,



le meilleur pilote de la création, il faudra bien évidemment parvenir au terme de chacune d'entre elles. F-15 Strike Eagle ne devrait plus trop tarder à sévir sur vos écrans.

EDITEUR: MICROPROSE





SPECIAL TEE SHOT

On n'a jamais vu pareil jeu de golf !

Pour l'instant, sur Super Famicom, on a déjà vu une multitude de simulations de Golf, mais rien, nothing, niema! pour les golfs miniatures. Enfin, Nintendo dans son honorable bonté, a réparé ce petit oubli puisque Special Tee Shot est désormais prévu sur Super Famicom. En fait, plus que réaliste cette nouvelle production dont le titre n'est encore que provisoire, est davantage un jeu inspiré du mini golf qu'une véritable simulation. En effet, la surface de jeu contient quelques éléments originaux qui rendent ce titre vraiment intéressant à voir et à jouer, et encore, ce n'est qu'une préversion. Au programme des idées intéressantes, on retrouve des terrains suspendus dans les airs, des surfaces mouvantes, ce qui a tendance à rendre la trajectoire de la balle assez aléatoire.

Présent dès le départ, un menu de sélection vous permettra de choisir votre niveau de jeu; trois sont présents ici. De beginner à Expert en passant par amateur, le niveau le plus élevé est un niveau de folie et, pour parfaitement y évoluer, il faudra être de taille à affronter toutes les difficultés rencontrées. Avec le vent qui souffle, les aspérités du terrain, les bunkers d'eau et les milliards d'autres trucs qui prennent la tête, il ne sera pas toujours évident d'atteindre le trou. Special Tee Shot est annoncée sur Super Famicom dans le courant de l'été.

MEMBERS LIST			
No.	Nome	LV	Class
1			
2	DAV	0	Beginner
3		0	Beginner
4		0	Beginner
5		0	Beginner

Emargez la feuille d'inscription et choisissez votre niveau de difficulté



Voici la carte du premier trou du niveau débutant.



N'oubliez pas de prendre en compte la force du vent pour modifier l'angle de frappe.



La sélection du niveau de jeu déterminera le parcours sur lequel vous allez jouer. Aurez-vous le courage de les affronter en mode master?

C'est votre quatrième essai du parcours quatre, mieux vaut ne pas rater ce coup!

EDITEUR : NINTENDO
DISPONIBILITE : JUILLET





BATTLETOADS

Le trio triomphant est de retour sur 16 bits !



rapport à la version huit bits, et de nombreuses modifications quant au nombre de coups portés lors des batailles ont été apportées. Avec des zooms percutants, Battletoads devrait venir taquiner Teenage Mutant Ninja Turtles, ces deux titres sortant à peu près en même temps.

Des crapauds contre des tortues, bonjour la basse-cour !

Bien que le jeu ne soit complet qu'à dix pour cent, on peut déjà noter la qualité graphique des dessins proposés. Ils sont clairs, nets, précis, drôles, sympathiques. Et encore, vous ne les voyez pas en mouvement (NDLR: ouarf' ouarf' ouarf', elle est bien bonne!...). De la folie douce.

EDITEUR: TRADEWEST
DISPONIBILITE: JUIN

Qui aurait bien pu croire que des grenouilles (des crapauds, plutôt) seraient à l'honneur sur une console. Eh bien voilà, c'est désormais chose faite avec Battletoads. Ces crapauds, qui ont récemment connu un énorme succès lors de leur apparition sur NES aux USA, sont sur le point de débarquer sur la Super Famicom en profitant de ses capacités.

La Reine noire est de retour et, cette fois-ci encore, elle a décidé de se faire les dents sur nos charmants crapauds. En enlevant Zits (l'un des trois compères), elle oblige Pimple et Rash à sortir de leur étang pour aller le délivrer. Seulement, voilà, sur leur chemin, ils ne seront pas seuls et il faudra qu'ils livrent bataille à d'énormes et gigantesques monstres - au graphisme très rigolo par ailleurs - qui leur barrent la route. Grâce aux diverses capacités de la Super Famicom, cette version de Battletoads a été complètement remaniée par



Des niveaux dingues, dingues, dingues...





Hook

**FAITES
DONC UN
CROCHET
PAR HOOK**

La prochaine super production cinématographique de Stephen Spielberg, dont le nombre de succès ne se compte plus sur les doigts de la main, est en cours de conversion sur Super Famicom. Nommé Hook, Peter Pan pour les anglophobes, ce titre sera disponible dans le courant du mois de juin.

Développé par Sony/Imagesoft, ce nouveau jeu d'action se déroule comme la plupart des jeux d'arcade qui sévissent actuellement dans les salles obscures; scrolling multidirectionnel sur plusieurs plans, couleurs éclatantes, animation souple et rapide, etc...

Comme la majeure partie des personnes intelligentes et sensées constituant ce monde, Peter Baming, le héros de cette aventure, ne croit pas aux contes de fées. Pourtant, il y

sera bien obligé devant la multitude d'événements catastrophiques qui s'annonce. Transporté comme par magie dans la peau de Peter Pan, Peter Baming devra venir en aide et délivrer les enfants capturés par le terrible capitaine Hook (capitaine Crochet en Français). Armé d'une dague à faire mourir de rire n'importe quel tyran, Peter Pan (vous) doit combattre contre des dizaines d'adversaires en traversant de nombreux obstacles périlleux. Si les affaires se gâtent, Peter pourra récupérer des "Power ups" qui transformeront sa dague toute ridicule en une longue et fine épée à la lame redoutée. Superbe dans sa conception, Hook est entièrement programmé sur une cartouche de huit mégas. Un titre qui semble être tout aussi génial que le film, un de plus sur Super Famicom me direz-vous!



Au départ vous ne disposerez que d'une petite dague sans grande envergure.



Customisez votre arme (en prenant les bonus) et anéantissez l'ennemi avec une épée de plus grande envergure.



A la fin du premier niveau, un monstre armé d'une épée magique vous attendra.



Tinkerbell vous apportera le pouvoir de voler.



Des variétés d'ennemis vous attendront de pied ferme!

EDITEUR : SONY / IMAGESOFT
DISPONIBILITE : JUIN





DRAGON BALL Z THE LEGEND



Vous êtes le prince Guyor, votre père est le roi de la contrée Sasuayuto (à vos souhaits) et vous décidez de partir pour explorer la région histoire de voir ce qui se passe, quand tout d'un coup, on vous emmène dans l'un des passages secrets du château et au même moment, vous assistez avec horreur au meurtre de votre famille. La colère gronde en vous et l'on vous explique que vous devez retrouver des guerriers dotés de pouvoir, qui pourront vous aider dans votre quête pour vaincre les forces maléfiques. Au niveau des mouvements, vous vous promenez

DRAGON BALL Z

Le jeu se divise en trois épisodes (un peu comme Phantasy Star III). Les deux premiers épisodes où parties, se situent sur notre bonne et vieille terre. La première aventure est de détruire votre frère Raditz qui vous accuse d'être un traître. Une seule solution pour vous: le combat à mort. Bonne chance ! L'autre partie est de vaincre Bigita ou Vegeta, avec son ami, qui lui, est venu envahir la terre afin de s'en servir comme monnaie d'échange avec les autres mondes. Ces deux monstres sont sous le commandement des forces du mal, dirigé par le tyran Frazza dit Freizer. Enfin, la dernière partie de ce (magnifique) jeu se déroulant sur Namek, contre Freizer lui-même et sa horde de monstres, sera la plus longue de la quête car il y aura plusieurs boss à détruire avant d'arriver, non pas à Freizer, mais à l'armée secrète du tyran.

Dans ce jeu, vous aurez en votre compagnie environ une quinzaine de personnages comme par exemple: Gokuu, Gohan, Kriling, Yamchia, Piccolo -connu sous le nom de Satan junior-, Bigit, etc...Tous ces personnages sont dotés d'une puissance différente les uns des autres.

Au niveau du mouvement, vous aurez la possibilité de marcher ou de voler à une vitesse assez raisonnable, ou encore, de voler comme une fusée vous entourant d'une aura bleue. Côté scénario, il vous sera possible d'explorer plusieurs cavernes avec un tas de difficultés, par exemple des pièges.



Au niveau du combat le jeu devient des plus passionnants, car il existe plusieurs techniques pour le mode combat, par exemple faire attaquer Gokuu, utiliser de la magie pour Bigit; quant aux autres, se reposer tranquillement près d'un arbre. Une fois le combat fini, il vous est possible de vous régénérer dans des maisons au toit bleu clair, par exemple sur la terre vous aurez Burama qui gratuitement vous guérira de vos blessures, et sur Namek les installations des guerriers de l'espace vous aideront à vous régénérer (heureusement qu'il y a ces maisons, sinon le jeu serait injouable.)

Vengeance, vengeance !

VO ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS

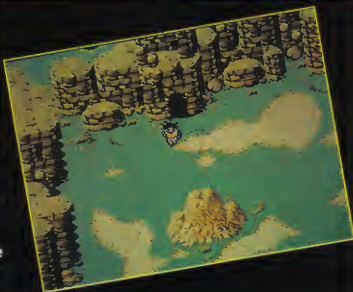
SLAYER 99 HEROES

à 100 km/h, votre personnage se déplace tellement vite que vous n'avez pas le temps de le voir. Les combats sont des plus géniaux car vous avez le choix entre automatique ou manuel, alors à vous de choisir. La magie tient une part très importante dans ce jeu. Je vous laisse juger selon votre goût, mais je vous le répète, ce jeu est injouable si vous n'arrivez pas à tenir une conversation en tong.



Pour la réalisation des combats c'est du géant ! Vous avez des visuels du plus extra; vous pourrez voir par exemple Cokuu foncer à toute vitesse puis rentrer en pleine face de votre adversaire. Il vous est possible d'avoir des super-coups, ce qui est très important et très spectaculaire car vous avez un gros plan de l'un de vos héros se concentrant, puis envoyant une boule d'énergie sur votre adversaire. Par contre, au niveau du corps à corps, plus vous augmentez de niveau plus vos coups deviennent puissants et de plus, vous aurez la possibilité de voir votre ennemi, soit s'écraser sur le sol ou se manger une montagne, soit tomber dans l'eau comme une fusée grâce à un super zoom et des rotations de chaque personnage.

Lorsque vous rencontrerez des ennemis plus puissants que vous, vous pourrez voir une puissance émanant de leur corps allant jusqu'à neuf millions d'unités de combat. Si par contre l'ennemi est beaucoup moins puissant que vous, vous aurez la surprise de remarquer, lors des super attaques, qu'elles n'auront aucun effet sur vous ce qui est surprenant. Toutes ces petites choses font de ce jeu un immense succès au niveau de l'originalité du scénario (c'est le premier jeu d'aventure mode arts martiaux qui soit sorti sur toute console confondue). Espérons qu'il y aura une version en anglais car je ne vous conseille pas ce jeu, à moins bien sûr que vous soyez fan au point de jouer sans rien comprendre.



Dragonball Z, Romancing Saga et Dragon Slayer viennent de sortir sur la Super Famicom. Nous avons choisi de ne pas les tester, mais de vous les présenter en preview bien qu'il s'agisse des versions définitives. En effet, ces trois jeux de rôle sont en tong, ce qui les rend injouables sauf pour les acharnés que rien ne peut rebuter. Bien sûr, nous testerons ces jeux dès que les versions anglaises seront publiées.





European Club SOCCER

A l'heure actuelle, il n'existe sur Megadrive que très peu de simulations de football. Virgin, a cependant décidé de faire plaisir à tous les footeux du monde, avec cette nouvelle simulation qui devrait arracher fort. Programmé par Peter Harrap, un auteur qui a déjà réalisé sur micro Manchester United, et plus récemment John Barnes, ECS se déroule approximativement comme Tecmo World Cup testé dans nos colonnes le mois dernier. La surface du terrain, une fois les écrans mis bout-à-bout, s'étend approximativement sur quatre écrans de large sur trois de haut, ce qui assure une bonne superficie et, comme la dimension des joueurs est parfaitement adéquate, le réalisme est total. Au total, il sera possible de jouer avec une centaine d'équipes -rien que cela- qui pourront participer à un championnat ou à des matches amicaux. Bien sûr, deux joueurs pourront s'affronter, chacun dirigeant sa propre équipe. Comme la plupart des jeux de ce calibre, ECS propose également des équipes qui ont toutes des facultés et des dispositions particulières. Ainsi, les Allemands seront robustes et auront des tirs



puissants tandis que les Français auront un sens plus accru des passes et du placement sur le terrain. Durant le jeu, les différentes

techniques présentes sont toutes très faciles à effectuer, un accent tout particulier à été d'ailleurs porté par Virgin sur la maniabilité de la simulation.

Lorsque vous pensez que l'un de vos joueurs n'a plus assez de jus pour continuer ou lorsque vous le trouvez peu performant, vous pouvez à tout moment le remplacer. Une

option ralentie permettra également aux puristes de revoir les meilleures actions de jeu ainsi que les plus beaux buts. Si vous réussissez à devenir champion d'Europe, les portes vous seront alors ouvertes puisque vous pourrez mélanger vos joueurs à ceux d'Amérique du Sud. Sympa non! Sortie un jour prochain, mais pour l'instant, on n'en sait pas plus. Nous vous tiendrons au courant.



SCORE
4:2
FULL
TIME



EDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITE : JUILLET



La coupe d'Europe à portée de manette !



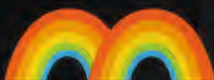
ROMANCING SAGA

La lutte éternelle contre le Mal

Voilà un jeu d'aventure qui ne manque pas d'originalité au niveau du scénario et du jeu. Vous pouvez commencer la partie avec n'importe quel héros (vous pourrez le choisir parmi huit personnages dont quatre du sexe masculin et quatre du sexe féminin, voilà qui promet !). Vous allez devoir créer votre propre personnage, soit un redoutable magicien ou encore un puissant guerrier. Vous commencerez l'aventure dans un monde bien étrange, divisé en dix régions et dans chacune de celles-ci, vous aurez quelques villes et villages, mais surtout beaucoup de lieux à explorer qui ne vous laisseront pas le temps de souffler, même quelques secondes. Votre quête est de réunir dix pierres précieuses afin d'anéantir les forces du mal. Chaque pierre est gardée par un monstre d'une puissance maléfique (évidemment). Voilà maintenant ce qui fait l'originalité de ce jeu où vous n'avez pas de point d'expérience et pas de niveau à atteindre. Non, en fait, c'est beaucoup plus simple que ça en à l'air: chaque combat que vous allez faire vous rapportera des points dans des capacités et vous donnera des bonus aux armes, ce qui n'empêche pas que vous pourrez gagner des points de vie. Vous pourrez sélectionner les armes et aussi l'ordre d'attaque, mais surtout, la position de vos personnages que vous pourrez placer de différentes façons. Malheureusement pour vous, il y a un hic: les dialogues sont entièrement en japonais; décidément il n'en font vraiment qu'à leur tête.

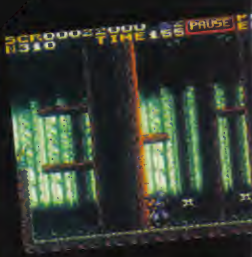


VU ET DISPO CHEZ EUROLISIRS





NINJA



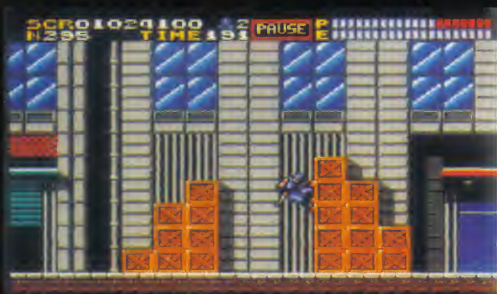
Trêve de balivernes et de mots boutilles, Ninja Gaiden est un jeu réputé pour son excellence sur toutes les consoles sur lesquelles ce titre a été converti, de la NES à la Lynx en passant par la PC Engine, ce jeu a toujours soulevé l'enthousiasme partout où il est passé. Comme le titre l'indique, vous êtes donc un ninja. Guerrier de votre état, votre but est de venir en aide à un peuple qui souffre. Pour lui retirer une épine du pied et surtout pour anéantir l'armée de barbares qui se dresse sur son chemin, notre valeureux nippon au cœur d'or part tout seul comme un grand dans l'aventure.



Entraîné dès son plus jeune âge à toutes les techniques de combats avec ou sans arme, Ryu (le héros que vous incarnez ici) aura fort à faire au cours des six niveaux que ce jeu comporte, chacun étant conclu bien évidemment par un monstre de fin particulièrement coriace et dangereux. Heureusement, votre courage est là, bien ancré au cœur de vos boyaux pour étripier ces faces de harengs.



GAIDEN



De temps à autre, au détour d'un fourré, vous pourrez sur votre course récupérer des options supplémentaires augmentant votre panoplie d'armes. Au départ, vous pourrez combattre avec un sabre (de ninja bien sûr) et des shurikens pour vous débarrasser des adversaires hors d'atteinte. Au cours de ces divers déplacements, Ryu pourra escalader des murs abrupts, s'accrocher aux branches des arbres et réaliser des sauts périlleux gigantesques, tel un véritable gibbon. D'une excellente réalisation, cette production de Sega devrait recevoir une ovation de votre part lors de sa sortie, Ninja Gaiden est en effet un jeu d'action étonnamment jouissif sur Master System.



EDITEUR: SEGA





ARCADES

**THE ARCADE AND
ENTERTAINMENT
SHOW**

**REPORTAGE:
DEREK DE LA
FUENTE**



Le mois dernier, s'est déroulé à Londres le ATE show. Sous se nom peu amical se cache en réalité un monde génialement sublime, le monde des arcades. Tous les plus grands éditeurs étaient présents de Taito à Capcom en passant par Atari, SNK, j'en passe et des meilleurs, ils étaient tous là. Très intéressante par ailleurs, cette exposition à le double avantage de présenter les dernières nouveautés en date et de donner une idée plus précise des titres qui seront convertis sur console ou sur micro dans les mois à venir.

GUARDIAN OF THE HOOD ATARI



rois crapules absolument bestiales ont pris le contrôle de votre quartier. Votre bruit est de les ratatiner, de les mettre en bouillie de leur montrer qui est le plus fort afin qu'ils se rallient à votre cause, après bien évidemment avoir foutu une branlée au chef de la bande, Mr Big. Seulement




alors, vous pourrez vaquer à nouveau à vos occupations premières et retrouver l'aspect d'antan de votre voisinage.

Guardian Of The Hood est un Beat'Em Up à trois joueurs, d'une action intense. Au départ, vous aurez le choix de quatre combattants, chacun ayant des coups propres. L'une des originalités de Guardian c'est qu'il propose une double vision du jeu, en fonction des combats érigés. Pour éliminer plus radicalement vos adversaires et marquer plus de points, les héros pourront arracher des parcmètres, des poubelles, des distributeurs de journaux, etc...

Au total, chaque combattant est animé par trente-cinq mouvements plus un super pouvoir dévastateur. Tous les graphismes sont digitalisés et rendent l'action encore plus réelle. Une excellente suite à Pitfighter




LEGONNAIRE TAD

 es légionnaires ne sont guère réputés pour leur bonté d'âme, leur douceur et leur générosité. Une fois de plus, ils vont le démontrer dans un jeu d'une violence incroyable. Deux joueurs (choisis parmi trois) pourront combattre si-



multanément dans un Beat'Em Up de folie à scrolling horizontal. Pour terrasser leurs adversaires, nos deux militaires pourront combattre en utilisant pieds et poings. La vitesse du jeu est phénoménale et, pour cela, Legonnaires est fantastique. Sinon, cela ne brille pas vraiment des masses par son originalité.

BOTSS JALECO

 ubliez tout ce que vous connaissiez des jeux d'arcade classiques et écoutez plutôt la




suite: Botss devrait être une révolution pour un monde un peu trop souvent statique, celui des arcades, grâce à une nouvelle technique de programmation. Dans ce jeu, donc d'un concept nouveau et novateur (comme dirait l'autre), vous prenez la direction d'un droid futuriste et de véhicules extravagants pour la sauvegarde du système solaire. Avec des graphismes vectoriels en trois dimensions,



gigants, et des écrans débordants de couleurs, vous êtes en place, confortablement assis dans un fauteuil devant le tube cathodique, un manche à balai entre les jambes. La bataille sera rude lorsque vous manipulerez votre droid sur les surfaces escarpées des planètes visitées.

ARABIAN FIGHT


 l'époque des contes des mille et une nuits, l'Arabie était encore un monde inexploré où les méfaits du modernisme

naissant en occident ne se faisaient pas encore ressentir. Un danger cependant gronde et menace, ce danger est incarné par un génie, non pas celui de la lampe, mais un mauvais génie tout droit sorti des profondeurs de l'enfer. Rejoignez une bande de trois baroudeurs et partez à la poursuite du démon. En utilisant votre



force intérieure et votre esprit de bagarre, vous serez aidé par des bonus rencontrés çà et là lors de vos diverses balades mouvementées, vous devrez vous frayer un passage et percer une armée de salopards du mauvais génie. Ce super jeu d'action est réalisé suivant et avec le System 32, ce qui assure des graphismes d'une finesse magistrale rejoignant ainsi le récent Spiderman, toujours de Sega. Le jeu possède également une fonction zoom qui vous émerveillera tout au long des sept niveaux et des vingt-deux stages qu'il comprend. Quatre joueurs pourront jouer en même temps.


SOLITARY FIGHTER SNK

 ne fois de plus chez SNK, vous vous retrouvez en plein cœur



d'un conflit bastonique haut de gamme. Cette fois-ci pourtant, outre vos adversaires, il faudra également faire attention à la foule qui pourra vous lancer des objets à la tête, ou même, vous frapper de quelques poings bien placés sur votre passage. Faites gaffe aux briques elle pourront être mortelles.

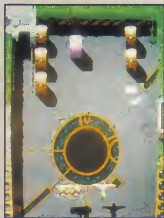
64TH STREET JALECO

 près le gigantesque succès de Final Fight, beaucoup de so-



ciétés ont essayé de copier le principe du jeu de Capcom. Jaleco avec 64th Street s'y risque à son tour. Ici, le challenge des challenges est de rester en vie dans une jungle urbaine affreusement sordide. Le scénario est simple et vous aurez le choix de combattre avec l'un des deux personnages (Dick ou Allen), ou les deux à la fois à condition de ne pas jouer seul. Les contrôles sont souples, précis et les mouvements d'attaque de nos compères impressionnants de complexité, avec des coups de pieds sautés retournés, des directs à la face, des balayages monstrueux etc...

Un jeu qui devrait faire un beau carton lors de son arrivée dans les salles françaises.



GHOX 2 PLY

Ghox 2 Fly est une adaptation un peu particulière il est vrai, d'Arkanoïd, qui, il y a quelque temps fascinait tant les joueurs d'arcade puis de micro, où se jouait brillamment. Bien que l'idée soit loin d'être originale, le jeu fonctionne fort bien, et à deux joueurs en même temps on prend son pied.

BUBBLE AIR TAITO

Bubble Air est un jeu similaire à Pang (excellente conversion micro et CD Rom NEC). Le but du jeu est d'éclater les objets et projectiles qui traversent l'écran. Bien que ce dernier soit assez simple, le jeu en lui-même est assez jouissif, pour ne pas dire très jouissif.



Lorsque vous prenez certaines options comme celle qui vous transportera dans une bulle de savon, vous connaîtrez et atteindrez même le summum des plaisirs ludiques. C'est vous dire à quel point ce jeu est plaisant!



KNIGHTS OF THE ROUND CAPCOM

Knights Of The Round est un Beat'Em Up de chez Capcom dans la lignée des meilleurs de la marque. Dans cette aventure épique, vous pourrez combattre soit à cheval, soit au sol pour des duels encore plus sanglants. Il faudra faire renaître la légende d'Excalibur, récupérer l'épée sacrée et montrer à tous vos assaillants de quel bois vous vous chauffez. Au moins deux fois plus



beau et plus grandiose que le superbe Ghouls'n'Ghosts, Knight Of The Round en est pourtant complètement inspiré (graphiquement du moins). Cette super production ne devrait donc pas décevoir les amateurs de bagarres et de bastons hémoglobineux!

PU LI RU LA (TAITO)

Plus ce nom pour le moins étrange, se cache en réalité un jeu de plates-formes hyper mignon proposant des graphismes tout-à-fait dans le style dessins animés, genre Simpson... Vous voyez le plan? Investi de pouvoirs magiques, la plus grande passion de Zal et Mac est de faire disparaître toutes les âmes qui n'apprécient pas, et comme dans le jeu ils n'aiment vraiment que très peu de monde, vous allez avoir du boulot et, balancer des sorts magiques sur leurs têtes respectives, ne deviendra pour vous que de la routine, de la simple routine. Au niveau de la réalisation, outre les graphismes peu orthodoxes, il faut également relever les couleurs pastels utilisées qui changent énormément de la majorité des jeux sévissant en arcade.

X-MEN

E'mblée, je tiens à mettre les choses au point, NON ce jeu n'a absolument rien de pornographique. Voilà c'est dit! Malheureusement, des âmes mal intentionnées, des Japonais comme de bien entendu, ne nous ont pas permis de prendre des photos de X-Men, peur du piratage, peur de l'espionnage, peur de la peur, avec les Tongs de toute façon, il faut s'attendre à tout, mais résistons à nos moutons ton, ton!

X-Men se présente sous la forme d'un mélange entre Final Fight et d'un Strider. Mélange déton-



nant si il en est; il donne aux joueurs l'occasion d'en mettre un coup, d'en mettre un sacré coup à tout ce qui bouge. Du jeu dont nous l'avons vu, toute l'action se déroulait sur deux écrans séparés, ce qui permettait une bien meilleure vision de l'ensemble et plongeait réellement dans l'ambiance.

METAL BLACK TAITO

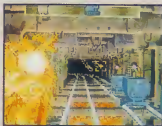
Metal Black est sans doute le plus impressionnant des Shoot'Em Ups à scrolling horizontal que l'on ait vu au cours de cette journée. Un ou deux joueurs peuvent y participer. Pour tout vous dire, il y a tant de scrollings différentiels en même temps que l'on ne peut même plus les compter. Vingt options différentes, des mégabombes en passant par des rayons lasers destroyants (salut



J'm), toutes sur leur passage sont présentes; je vous raconte même pas le bordel lorsqu'il s'agit de les sélectionner. Le jeu le plus ressemblant est R-Type, mais en mille fois mieux. Vous allez en avoir pour vos thunes, c'est promis, juré, craché!

RAIL AND CHASE

Un autre jeu d'exception présent à ATE était Rail And Chase. Cette simulation un peu spéciale reprend plus ou moins la scène de Indiana Jones II, lorsque le brave professeur dans les grottes souterraines est dans un wagonnet. Rapide et excitant à la fois, le siège sur lequel vous êtes installé bouge de droite à gauche en fonction des virages que prend la voie ferrée. Graphiquement, l'un des plus beaux jeux que nous ayons vu à l'exposition.



COMMANDER REDIFFUSION LE PREMIER VERITABLE SIMULATEUR GRAND PUBLIC



Rediffusion n'est pas une société réputée pour ces jeux, normal elle n'en a jamais fait! Avec le Commander elle réalise là sa première machine d'arcade. Et pour une borne d'arcade, quelle borne d'arcade, putain de dioul! Il y a quelques années elle était associée avec une chaîne de télévision, mais leur principale activité consistait à développer de véritables simulateurs de vol de plusieurs millions de dollars pour les pilotes professionnels. Au placard, Flight Simulator, The Jet ou F-15 Strike Eagle, Commander ne sera pas de la gnognotte pour attardé mental. Grâce à cette société, des milliers de pilotes d'essai ont pu combattre dans des duels aériens sans tirer un missile réel, des centaines d'astro-



nautes ont pu marcher sur la lune sans même quitter la terre tout en croyant y être, enfin

j'exagère un peu, mais c'est juste pour vous donner une idée de ce qu'a réalisé Rediffusion. Alors, si vous êtes prêt pour un nouveau voyage, un voyage au centre de la technologie de pointe, au cocur du jeu d'arcade High-Tech, on y retourne à nouveau. Profitant de leur savoir-faire en matière de simulateur, Rediffusion, avec Commander,



entre à pas de géant dans le monde du jeu d'arcade. Associée à Lucas Art, filiale de Lucas Film (une société très connue pour ses hits sur micro), Rediffusion bénéficiera des connaissances de cette



dernière en matière de programmation purement ludique.

Le Commander est donc le premier véritable simulateur grand public interactif, c'est également le seul et unique qui intègre à l'heure actuelle: la maniabilité des commandes, la sensibilité des systèmes hydrauliques qui répondent au dixième de seconde près aux ordres que vous leur transmettez, une qualité sonore équivalente à celle des lecteurs CD et des graphismes haute résolution phénoménaux de beauté. En voyant Commander, certains pourraient croire à une simulation simple comme on en connaît beaucoup sur micro, erreur, erreur, trois fois erreur. Commander est le top, le dernier cri des simulateurs, le high-tech des high-techs mis à la disposition du public. Si au niveau graphique un soin tout particulier a été apporté, vu de l'extérieur le Commander a

été créé pour séduire le public. A travers son esthétisme, les matériaux utilisés pour la cabine ont été choisis pour leur fiabilité et leur durée de vie. A l'intérieur, les deux sièges ont été conçus pour maximiser le plaisir et le confort du joueur. Le jeu en lui-même a été conçu pour un ou deux joueurs.

Une fois à l'intérieur de la cabine, le capot supérieur s'abaisse lentement au-dessus de la tête comme un véritable cockpit d'avion de chasse. Le vrombissement des réacteurs se fait entendre, la plus fantastique expérience (à ce jour) est sur le point de commencer. Durant le jeu, deux écrans vous tiendront en permanence informé de ce qui se passe. Sur

le premier moniteur, c'est l'action. Sur le second, situé sous le premier, vous visionnerez tous les paramètres du vol ainsi que quelques informations textuelles supplémentaires. Du fait du temps réel, tout dans Commander doit aller très vite; vous n'aurez que quelques dixièmes de secondes pour zyeuter l'écran inférieur et vous rendre compte de la situation. De chaque côté des sièges, deux joysticks sont présents. L'un permet de gérer la puis-



sance, l'autre assure les directions, tous deux sont d'une excellente ergonomie, souples et maniables à la fois. La mission relativement courte qui était en démonstration, présentait un avion devant couler un sous-marin. Superbement rendue, cette démonstration était époustouflante de réalisme (bien que je n'ai jamais réellement coulé un sous-marin à bord d'un avion de chasse) et au bout de quelques secondes, on se croyait vraiment dans l'avion survolant la mer. A chaque mouvement, le Commander, grâce à ses verins hydrauliques, bouge simultanément à l'action. Pour augmenter encore un peu plus le plaisir de jouer au Commander, une foule de scénarios est à

l'étude. Parmi eux, nous noterons celui qui permettra d'affronter un autre adversaire dans un autre Commander relié au premier pour un duel retentissant; un simulateur de char, de sous-marin (tiens nous y revoilà) sont également en cours de programmation. L'espoir des constructeurs est de mettre au point un standard qui permettrait dans le futur de développer des jeux de rôle, des Shoot'Em Ups utilisant le Commander comme support. Avec 300 personnes sur le projet, le premier Commander devrait être livré dans les salles Anglaises courant juin. En France malheureusement, aucune date ne nous est parvenue. Nous vous tiendrons au courant.



NINTENDO

CHIP N DALE

RESCUE RANGERS

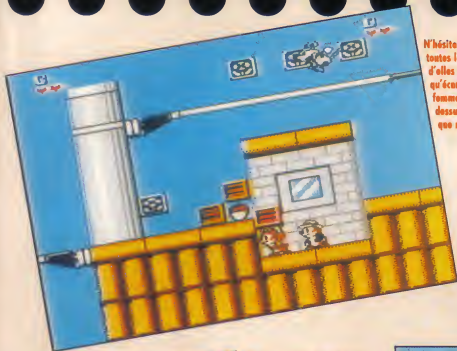
**APRES LES CANARDS, C'EST
AUX ÉCUREUILS DE VOLER LA
VEDETTE !**

Otre Atlantique, dans ce beau pays que l'on nomme Etats-Unis, il existe deux vedettes dont les noms n'évoquent pour nous, pauvres porteurs de baguettes, pas grand-chose, j'irai même jusqu'à dire rien du tout: Chip et Dale. Les fans, les connaisseurs, les dingues de Walt Disney savent bien qu'il s'agit là, en fait, des célèbrissimes Tic et Tac, ce charmant couple d'écureuils au Q.I. de noisettes! Voilà donc nos deux braves compères *sciurus vulgaris* lancés dans une aventure de taille. Il s'agit de courir au secours d'un chaton qui a été enlevé. Sa propriétaire étant une intime des écureuils n'a eu aucun mal à convaincre Tic puis Tac de partir en croisade. Complices, les deux écureuils sont donc partis affronter les périls d'un laboratoire de chimie, d'une cuisine et d'une foule d'autres lieux aussi dangereux les uns que les autres. Si, si la cuisine est un endroit dangereux, mais je vous laisse le découvrir... à vos frais !

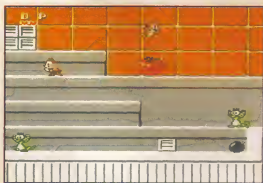


Pas besoin d'avoir fait HEC ou de sortir de Sciences Po pour savoir qu'il s'agit là du sinistre ravisseur. Et tous ceux qui pensaient qu'il s'agissait du jeune chaton vont au coin! A quel lo devine-t-on? Facile, les chatons ne portent pas de vestes roses, mais bien des layettes roses ! Il fallait être observateur !

N'oubliez pas de fermer les robinets avant de passer ou vous risquez de prendre une douche plutôt froide! Pour arrêter l'eau, sautez frénétiquement sur le robinet et il se formera tout seul, à moins qu'il soit cassé? Il faudra que j'essaie...



N'hésitez surtout pas un seul instant à soulever toutes les caisses qui se trouveront sur votre passage car derrière chacune d'elles peut se cacher une coisette. Et alors, me dites-vous? Eh bien, sachez qu'écrans et coisettes font bon ménage; c'est un peu comme l'homme et la femme, le mer et la plage, la politique et le monospace... Jetez-vous donc dessus, vous récupérerez de substantiels points de vie qui vous seront plus que nécessaires.

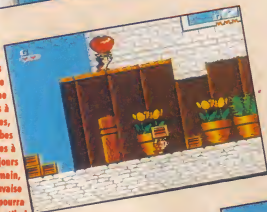


!Ne vous poussez pas lorsqu'à deux joueurs vous empruntez ce passage. Le moindre faux pas et ce sera la chute, bien évidemment mortelle! Si vous êtes d'un tempérament plutôt farouç, soyez mesquin, ça mettra de l'ambiance. Vive la paix des couples et l'harmonie entre les amis!



Aidé de cette abeille, détruisez pendant un temps limité tous les adversaires qui apparaissent à l'écran. Foncez sans vous arrêter, le massacre n'en sera que plus important!

Pour vous débarrasser des indésirables, vous trouverez sur votre chemin toute une collection d'objets à projeter: caisses, pommes, bombes (dangereuses à manier)... Ayez toujours quelque chose à la main, en cas de mauvaise rencontre ça pourra toujours vous être utile!

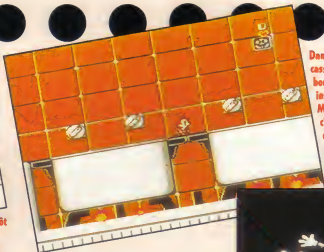


Près des câbles à haute tension, soyez vif et rapide pour ne pas recevoir une désagréable décharge électrique. Profitez aussi des blocs de pierre qui se trouvent parfois à proximité du passage pour vous simplifier la vie, une fois, bien entendu, tous les gâcheurs expédiés!





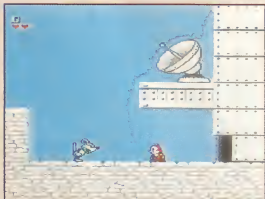
Plutôt sympa la souris, contre un bout de gruyère, elle vous fera un trou dans le grillage. Soyez cool, souvenez-vous de Woodstock et ne frappez pas votre sœur la souris... Peace...



Dans la cuisine, méfiez-vous des casseroles pleines d'eau ou aussi bouillante que fatale. Si Dale/Tac insiste pour prendre un bain comme Marie, faites-lui comprendre qu'ici c'est une cuisine et non pas la piscine de Lourdes !



Voici Tac dans son grand rôle de "jo fais de la chimie et je m'amuse". Ici pas de grands dangers. Répérez les quelques rats du coin et finissez votre parcours haut la main. A moins que l'on dise haut la patte ?



Voici la première crense de chaussures géantes. Pour la valence, envoyez la boule rouge dans la verte. Si vous êtes daltoniens, prenez la verte pour la jeter sur la rouge car la rouge devient verte, la verte doit devenir rouge. Vous êtes au vert ?

En regardant cette photo, vous serez sans aucun doute traversé par deux courants de position sentimentale paradoxaux ou, si vous aimez faire dans le simple, vous serez envahi d'un doute. Y'a-t-il réellement deux Tac? Le secret, c'est qu'il existe des monstres métamorphes adeptes du mimétisme qui, jaloux de la beauté de ce charmant animal, ont emprunté son apparence. Simple non?



L'arrivée d'un nouveau jeu de Capcom est toujours un événement, mais quand il s'agit des personnages de Disney (comme dans le génial Duck Tales), on ne risque pas d'être déçu. La réalisation est excellente, avec des graphismes très soignés comme on pouvait s'y attendre, mais surtout on retrouve l'intérêt de jeu qui a fait la réputation de Capcom. Chip'n Dale est un jeu de plates-formes très prenant et la variété des différents niveaux est particulièrement stimulante. L'action est suffisamment difficile pour que l'on ne vienne pas à bout du jeu trop rapidement, sans que cela soit frustrant. Et puis, on peut jouer à deux, ce qui est toujours plus agréable. L'univers de Disney plus la qualité des jeux Capcom c'est super! n'hésitez pas, c'est une valeur sûre.

AHL



Chip and Dale a, comme qui dirait, un certain air de famille avec la star Nintendo, j'ai nommé Mario. On retrouve pas mal des astuces qui ont fait, et font encore, le succès du top des tops. Tous les pièges ne manquent pas d'originalité ni de variété. Mais Chip and Dale possède le charme de tous ces jeux auxquels on peut jouer à deux simultanément. Le jeu d'équipe est un atout essentiel pour réussir correctement et il n'est pas toujours facile de ne pas éborgner son camarade d'un grand coup de ciseaux. Pourtant, les décors sont dans une large majorité assez nus. Ce n'est pas qu'il fallait du tarabiscote, mais un peu plus de recherches et de soins auraient été les bienvenus. Chip and Dale n'en est pourtant pas moins un très bon jeu et, en outre, un jeu assez difficile. De plus, si les dessins animés avec Tac et Tac sont pour vous une référence, vous apprécierez les nombreux clins d'oeil faits à diverses scènes de ces cartoons. En un mot comme en cent, Chip and Dale est excellent.

TSR

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 2

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 13

90%

Rendez vous au **Club Nintendo**

IL Y A LES CLUBS DE GOLF...



...LES NIGHT CLUBS...



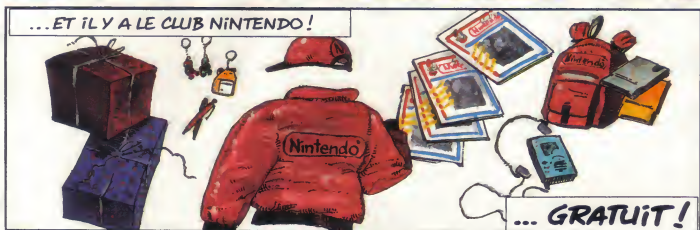
... LES CLUBS DE MISE EN FORME ...



... LES CLUBS DE VACANCES...



... ET IL Y A LE CLUB NINTENDO !



... GRATUIT !

POUR S'INSCRIRE AU CLUB NINTENDO :
RENOYER LE COUPON CONTENU DANS L'EMBALLAGE DU PRODUIT À L'ADRESSE DU CLUB :
BP 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX



Club
Nintendo®

à très bientôt !

RANDONNÉE PÉRILLEUSE POUR DES MANGEURS DE PIZZAS.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Rien de tel qu'un petit tour de skate board pour avoir la forme. Les tortues sont jeunes et rieuses! Ont les cheveux dans le vent... "Psst! Eh stop là! Les tortues n'ont pas de cheveux!" Oui, oui... alors toutes dents en avant elles... "Restop, les tortues n'ont pas de dents!" Grâce à leur intelligence... ah, non! J'oubliais, elles n'ont pas non plus de cerveau!

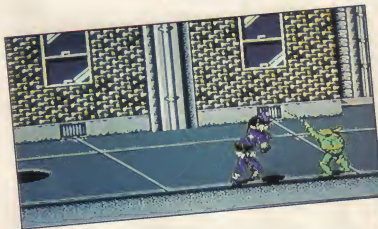
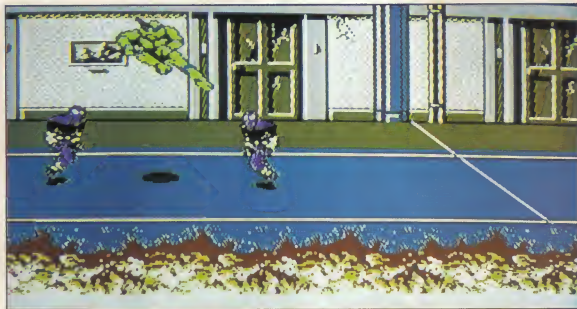


Si dans les premiers temps les choses sont simples, voire même évidentes, il n'en sera pas toujours ainsi. Face à cette machine de guerre infernale, le pauvre aïeul risque de se casser les dents... enfin le nez ou la carapace. Bref, il se pourrait qu'il y ait des morceaux qui volent! Voulait un steak de tortue!

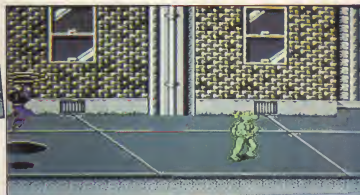
Ce n'est pas parce que l'on est une tortue que l'on ne fréquente pas de jeunes et, de préférence, jolies femmes. Michael Angelo, Donatelo, Léonardo et Raphaël, noms qui rappellent d'illustres taggers, ont en effet, au cours de leurs pérégrinations, fait la rencontre de la journaliste April. A leur grand désespoir, April ne se découvrirait jamais d'un fil, mais, bon, ceci est une autre histoire... Manque de chance, la belle April s'est depuis peu faite enlevée! Horreur! Malheur! Qui va payer les pizzas maintenant? Pour ne pas mourir d'inanition, les tortues férues d'arts martiaux décident donc de partir sur le champ à sa rescousse. Première étape de ce long et dangereux périple? Un immeuble dévoré par les flammes! Ehl! Oh! On veut April, pas un pancake grillé! En couple ou bien en solitaire, les verts (traduisez les tortues) vont partir affronter une horde de malades mentaux, tantôt armés de sabres, tantôt de boomerangs ou encore de mitraillettes! Révisez votre manuel d'arts martiaux, et en route!



Coup de pied magistral comme seul un champion tortue sait les faire. Avec un peu de pratique, vous vous apercevrez que cette technique du coup de pied aérien, bien maniée, sera la solution à tous vos problèmes. En changeant brusquement la direction de votre attaque, vous surprendrez vos adversaires qui, en conséquence, ne pourront pas parer ou riposter.



Les connaisseurs retrouveront là la formule classique du shomon-ochi shita. Il ne s'agit pas ici du nom complet du singe de Tarzan mais bien d'une attaque au nunchaku. À ce rythme, quelques coups seront largement suffisant pour dégager les chemins.



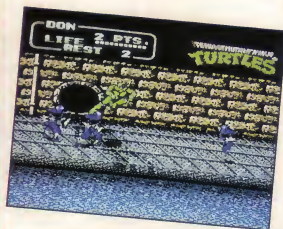
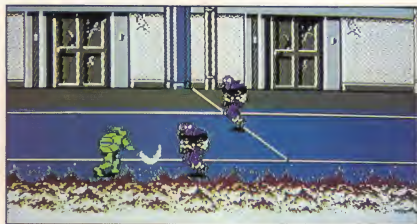
Le charme de cette ribambelle d'ennemis toujours sur vos talons, c'est sans doute qu'ils ont le don de sortir d'un peu d'importance. De derrière les affiches, comme les commandos éthiopiens, des épôts ou des fenêtres (sans même avoir l'intelligence de les ouvrir mais en passant purement et simplement à travers). Soyez sur vos gardes... évitez tout ce qui est louche. Tout est louche? Fort bien, je vois votre cas... vous savez m'appeler paranoïaque?

Voici maintenant une belle démonstration de saï. Clip! clip! clip! on applaudit bien fort à cette parade, brillamment autant que bruyamment réussie. Tout en ayant une portée plus réduite que le nunchaku, il pourra néanmoins faire des miracles, c'est pourquoi nous les appellerons J.C. en l'honneur du plus grand thaumatourge de tous les temps (thaumatourge, ça veut dire petit malin).



J'aime beaucoup le jeu d'arcade consacré aux tortues ninja et je suis ravi que Konami ait réalisé cette conversion sur Nintendo. Contrairement à TSR, je ne m'ennuie pas un seul instant avec ce jeu, même s'il faut bien reconnaître que l'action est répétitive, mais c'est le cas de la plupart des jeux de baston. L'action est stressante à souhait et il faut speeder comme un fou pour éviter de se laisser encercler par les très nombreux agresseurs qui ne vous laissent pas un instant de repos et les boss de fin de niveau sont vraiment coriaces. Côté réalisation c'est pas mal du tout, les graphismes sont soignés et la jouabilité est excellente. Bien sûr, les sprites clignotent un maximum, ce qui est assez désagréable, mais c'est souvent le cas sur les consoles 8 bits. Je préfère très nettement ce jeu au premier Tortues Ninja et si une bonne baston vous tente, je vous conseille de ne pas le rater, d'autant plus que les jeux de ce type sont rares sur la Nintendo.

AHL



Voilà un jeu de baston dans la plus pure des traditions. On ne pouvait pas faire moins subtil que ce jeu où le but est de casser du méchant à tout va. Mais bon, il n'est pas toujours nécessaire qu'un jeu soit subtil pour que l'on s'y attache, et c'est en partie vrai pour les Tortues Ninja deuxième édition. Tout d'abord, les graphismes sont suffisamment fins pour que l'on n'en soit pas dégoûté. Ils sont même, à plusieurs moments, plus que sympas. On ne peut pas en dire autant de l'animation d'une qualité on ne peut plus irrégulière. Certains passages sont d'ailleurs à la limite du catastrophique côté scrolling. Heureusement que musiques et bruitages relèvent le niveau de ce jeu. Bien sûr, on peut se laisser envoûter par le charme de ces reptiles saute orientale, mais personnellement, l'aspect bouffon des personnages m'est assez désagréable. Si encore le jeu pouvait présenter ne serait-ce qu'une seule originalité! Sérieusement, on s'ennuie plutôt mortellement. Même à deux, rien d'exceptionnel. Si la réalisation reste correcte, l'intérêt lui, frise la nullité.

TSR



Encore une mêlée, mais qu'est-ce que l'on ne ferait pas pour les beaux yeux d'April? Et pensez à toutes ces pizzas chairsemées sur la route. Miam, miam! Ju me sens du sang de tortue ninja. C'est sans doute pour ça que j'aime les pizzas! Ça c'est une révolution! KAWABOUNGA!

EDITEUR : **KONAMI**
GENRE : **BASTON**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : **15**
ANIMATION : **11**
MANIABILITE : **16**
SON : **14**

85%

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR

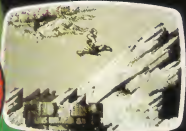
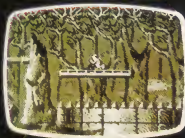
THE LEGEND

LICENSED BY

Nintendo

TM

Dragon's Lair: The Legend™ is a trademark owned by Sullivan Bluth Associates, Inc. All characters, names, and content © Sullivan Bluth Associates, Inc. and copyright © Nintendo. Dragon's Lair: The Legend™ is a trademark owned by Sullivan Bluth Associates, Inc. All characters, names, and content © Sullivan Bluth Associates, Inc. and copyright © Nintendo. Dragon's Lair: The Legend™ is a trademark owned by Sullivan Bluth Associates, Inc. All characters, names, and content © Sullivan Bluth Associates, Inc. and copyright © Nintendo.



GAME BOY

Nintendo



Legendary Arcade Hit!

Original Classics Series

Original

Microcassette

Seal of Quality

NOUVELLE VERSION !
Cette version améliorée de la version Américaine, déjà excellente, est désormais disponible sur votre Gameboy. Elle comporte : un système "anti-fiches" unique, un décor plein-écran, une jouabilité extrême, des graphismes imitant votre

elite

distribué par Guillemot International Software
Route de La Gacilly - 56910 CARENTOIR

NINTENDO

KICK OFF



UNE LÉGENDE VIVANTE ARRIVE SUR LA NINTENDO!

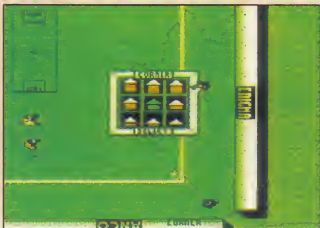
Kick Off, c'est la simulation de football accomplie, le jeu qui vous offre toutes les finesses et astuces de notre merveilleux sport national. Mais jugez plutôt. Tous les paramètres (vent, arbitre, nature du terrain...) sont mis à votre disposition; à vous de choisir. Ensuite, vous devrez décider de la formule de jeu: rencontre amicale, coupe, tournois... Si vous jouez avec des poules nationales, vous les composerez à partir des quinze équipes mises à votre disposition, dont la Hollande qui n'est pas un pays et l'URSS qui n'en est plus un. Kick Off n'est pas un jeu très à la mode, bien qu'il soit hyper complet. Sur le terrain, vous dirigerez vos joueurs et il faudra faire attention à la manière de jouer de celui qui sera le plus proche du ballon. L'arbitre n'hésitera pas à sanctionner et à sortir ses cartons de couleurs! Enfin un football traité comme il mérite de l'être: avec un zeste de subtilité.

Une faute! Le temps pour l'arbitre de noter le numéro de coupable et d'attribuer un éventuel carton jaune et le jeu pourra reprendre. Cherchez et provoquez la faute lorsque vous approchez de la surface de réparation adverse, vous aurez là une excellente opportunité pour marquer!

Après une faute commise dans la surface de réparation, la sanction tombe: penalty! Là, tout n'est qu'adresse pour la tireur et chance ou habileté démoniaque pour le gardien. Si ce dernier arrête votre tir, c'est que votre adversaire doit être plutôt expérimenté, ce qui en d'autres termes présage une prompto défaite pour vous!



Une fois prêt à tirer le corner, choisissez l'angle de tir. Tir rentrant, ou retrait? A vous de décider et de surprendre l'adversaire. Le centre est un classique, mais il y a souvent le but à la clé!

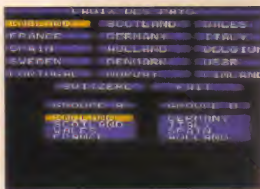
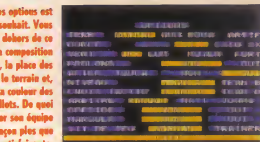




Voilà le gardien sur le point de se faire lobber ! Un pas de trop peut être l'erreur fatale. Soyez vigilant et composez les rangs de votre défense avec prudence.

Le tableau des options est fourni à souhait. Vous pouvez, au dehors de ce tableau, choisir la composition de l'équipe, la place des joueurs sur le terrain et, l'essentiel, la couleur des maillots. De quoi personnaliser son équipe d'une façon plus que satisfaisante.

Apprenez à connaître les équipes avant de songer sérieusement à composer des postes valables. En le faisant au hasard, vous risquez d'avoir d'étranges surprises pas toujours très agréables.



Kick Off est sans aucun doute ce qui se fait de mieux dans le domaine de la simulation de football. Il ne pouvait, par conséquent, que débarquer un jour sur la Nintendo qui a tendance à abriter sous ses ailes la majorité des stars. On retrouve dans ses versions ce qui fait la gloire de ce jeu : le nombre fabuleux d'options et de situations de jeux possibles. Pourtant, grande déception, le tout est bien laid et l'on a parfois de la peine à suivre clairement l'action. L'animation présente un léger inconvénient, non pas qu'elle soit trop lente mais, au contraire, parfois trop rapide et l'on voit alors des tacles se transformer en véritables vols planés. Il suffit de regarder les photos pour se laisser persuader de la qualité médiocre des graphismes. Néanmoins, le jeu peut devenir passionnant si l'on débute une coupe ou un petit championnat. La maîtrise du jeu est assez solide et l'on parvient très vite à des résultats plus que concluants. Position mitigée. Que les footballeurs en herbe se précipitent. Les autres... allez jouer chez ceux-ci histoire de jeter un coup d'œil.

T.S.R.



Il est assez rare que je donne mon opinion sur un titre de la NES. Pourtant, lorsque j'ai appris l'arrivée en nos locaux de Kick-Off, j'ai tout de suite bondi sur la cartouche, couru dans le bureau (enfin si on peut parler de bureau) d'Alain et lui ai dit de suite : "que tout le monde laisse tomber, ce jeu-là c'est moi qui le testerai". Devant tant d'ardeur et tant d'engagement, dans ces circonstances je fais en effet valoir des arguments de choc notamment au niveau du poids et de la taille (5m10 c'est impressionnant), rien ne pouvait m'être refusé. Et nous voici donc en face de Kick-Off. Pour être tout-à-fait complet, je dois dire que Kick Off est un jeu qui m'a toujours fasciné, c'est d'ailleurs le seul jeu lorsqu'il n'existait pas sur Super Famicom auquel je jouais sur mon ST, que je n'ai d'ailleurs plus. Autant vous dire, que les critiques seront dures et les compliments parfaitement justifiés par des années de pratique. Les présentations faites, nous pouvons commencer. Avec Kick-Off, il ne faut pas s'attendre à des graphismes d'enfer, on le sait et l'on n'est donc, de ce côté, absolument pas déçu. Les joueurs sont tout petits sur le terrain qui est lui, somme toute, assez sommaire,

mais l'intérêt de cette simulation de football ne se situe pas à ce niveau. En fait, pour réellement savourer la substance interne de ce jeu, il faut y jouer car pour parfaitement maîtriser la situation, parfaitement gérer la position des joueurs, faire des passes précises et marquer des buts, l'expérience est primordiale. De ce côté aussi, rien à redire, Kick-Off est absolument comme on l'attendait, c'est-à-dire complètement rébarbatif. Par contre, là où je suis un peu plus réticent, c'est que même au bout d'un certain temps de jeu, on n'arrive pas à bien sentir les coups, les commandes sont floues et, très souvent, on manque la balle d'un cheveu à cause d'un manque de maniabilité. De plus, en cours de jeu, un truc est vraiment exaspérant : trop souvent des joueurs dont vous n'avez pas le contrôle se permettent de tackler l'adversaire et obtiennent cartons sur cartons, ce qui à chaque coup handicape votre équipe d'un joueur. Toutefois, que l'on y joue seul ou à deux, Kick-Off reste fidèle à la tradition qu'il a toujours voulu garder, et ce, sur n'importe quelle machine. Un très bon jeu malgré tout, à réserver tout de même aux plus patients d'entre vous.

J'm DESTROY

EDITEUR : IMAGINEER
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

GRAPHISME : 10
ANIMATION : 11
SON : 11
MANIABILITÉ : 15

69%

MEGADRIVE

MOI TARZAN, TOI JANE,
VOUS CHEETAH !

TOKI!

Le jeu s'ouvre sur un paysage champêtre, un ciel bleu magnifique découpé à l'horizon par les sommets paisibles des montagnes environnantes. Deux jeunes personnes battifolent dans ces champs en dégustant des fruits sauvages et en se vautrant sur un tapis de fleurs. L'homme en tenue de Tarzan raconte vraisemblablement sa vie à une jeune fille en tenue de Jane (logique!) qui se roule dans l'herbe fraîche! Mais où se trouve Cheeta? me demanderez-vous! Soyez patient, elle va intervenir bientôt! Comme nous sommes au début d'un jeu vidéo, il faut s'attendre à ce qu'un problème gâche l'après-midi bucolique des deux étourneaux innocents. D'ailleurs justement, en moins de temps qu'il ne me faut pour l'écrire, le ciel s'obscurcit jusqu'à devenir d'un noir peu engageant. Des éclairs blancs fendent la nuit dans un fracas de fin du monde et nos deux êtres ne peuvent qu'observer, perplexes, l'apparition non loin de là, d'une forteresse gigantesque. Une main énorme apparaît alors et s'empare de la jeune fille dans un remake de King Kong qui fait frémir le Tarzan mort de peur. La main (et la fille) disparue, c'est un sorcier aux yeux globuleux qui entre en scène. Et là, c'est plutôt à un remake de La Mouche et ses transferts moléculaires auquel nous assistons. d'un coup d'électricité pure, le sorcier transforme notre bel athlète en beau singe, juste retour des choses après tout! Tarzan n'est plus; vive Cheeta, ou plutôt Julu (nom japonais de Toki)! Voilà: un hybride gorille-chimpanzé-humain-Roch. Voisine-garou avec une grosse tête et un air benêt se retrouve tout con en

plein milieu d'un champ! Et la bonne blague, c'est que le primate, c'est vous! Vous allez devoir partir à la recherche de votre bien-aimée et faire la peau du sorcier qui vous a joué ce tour de foire! Vous pourrez alors retrouver votre physique plein de charme. Avant cela, il vous faudra traverser des monts et des vaux bourrés de pièges et d'ennemis copains comme cochons avec le sorcier. En effet, ce dernier a truffé la région de monstres autant bizarroïdes que féroces. Pour parfaire le tout, il a également piégé la nature pourtant si belle à cette époque! Même si vous n'êtes qu'un singe, vous êtes de taille à vaincre le challenge car vous possédez un atout que peu de singes connaissent: le tir par la bouche! Votre grande bouche peut lancer des projectiles (comme des boules de feu ou autres gâteries récoltées ça et là) dans toutes les directions possibles. En outre, vous êtes un singe sauteur, grimpeur (normal pour un singe!) et amphibie, ce qui vous permet de vaincre toute sorte de végétation et de relief.



LES DIFFÉRENTES ARMES :

Plusieurs armes sont accessibles, outre le tir normal. Il suffit de passer sur l'item correspondant. Comme exemples ci-dessous: le double tir croisé, la grosse boule d'énergie, le tir rebondissant, le triple tir.





LEVEL 1-1

Vous voilà au début du jeu avec un petit crustacé sur pattes qui vous attend. Heureusement, un item de triple tir est sur votre chemin.

LE PREMIER NIVEAU



Un pic plein de piquants empoisonnés vous barre la route. Il va falloir le griller au lance-flammes. Lorsqu'il explose en mille morceaux, il laisse échapper des boules de feu qu'il ne faut surtout pas toucher sous peine de mort.

LE DEUXIEME NIVEAU

LEVEL 1-2



N'oubliez pas d'aller partout, même si cela vous semble parfois inutile et vous serez agréablement surpris par des bonus comme celui-ci.



LEVEL 1-2



Le sous-niveau 1-2 vous mène à un balancier de poids de 16 tonnes qui vous propulsera à 10 mètres de hauteur, ce qui vous permettra de rejoindre la plate-forme supérieure.



Attention, ne glisser pas et ne ratez pas le rocher mobile qui vous mènera de l'autre côté du trou tapé de pics tranchants.



Si vous n'êtes pas trop pressé de rejoindre la sortie vers le level 1-3, vous pouvez sauter sur la plate-forme en haut à gauche pour gagner une vie supplémentaire.

Vous voilà à la sortie menant au boss de fin de niveau. Mais observons un peu les lieux. Vous pouvez à tout moment vous baisser et faire scroller l'écran vers le bas sans bouger de la position dans laquelle vous vous trouvez. Cela permet de découvrir ce qui se passe sous vos pieds. Il suffit alors d'en profiter, comme ici, avec les super baskets bondissantes protégées par des gardiens.



LE BOSS DU NIVEAU 1



Il faut exterminer les têtes des singes placés sur les côtés, en évitant de se faire brûler les cheveux et en se faufilant sous le boss.



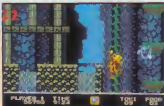
LEVEL 2-1

Vous bondissez très haut grâce aux baskets magiques. Au sommet de la tour, vous tomberez à travers les étages friables pour retomber au point de départ.

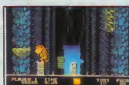
Taki peut grimper le long des flancs. Petit conseil: celui de droite vous mène directement à la sortie.



Pour atteindre des plates-formes trop éloignées, une liane ne sera pas de trop. Attention, certaines plates-formes disparaissent sous vos pas pour réapparaître quelques secondes après.



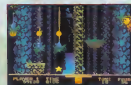
Un petit diable bleu hyper rapide et efficace apparaît de temps à autre; soyez vigilants!



LEVEL 2-2



Au départ de ce sous-niveau, en équilibre sur un cube, vous voyez devant vous une plate-forme qui descend. Attention! ne sautez pas tout de suite dessus car elle descend encore en passant sur des engrenages broyeur. Attendez qu'elle remonte.



L'étoile vous rend invulnérable pendant une minute.

Pour monter vers le régime de bananes et la sortie toute proche, il faut faire plusieurs allées et venues sur la plate-forme verte (qui disparaît et réapparaît) afin de briser les 4 tubes obstruant le passage.



LE BOSS DU NIVEAU 2

Méfiez-vous des singes-projectiles lancés par ce monstre horrible.



TOKI



TOKI va nager en slalomant entre les poissons rouges minés et les singes-batiscaphes lanceurs de torpilles.

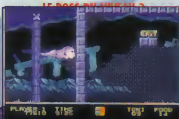


Il faut briser des cubes pour passer (avec l'arme adéquate) ou se glisser sous des objets mobiles au contact mortel.



C'est un véritable labyrinthe qui vous est offert dans ce niveau aquatique, avec des passages délicats et des conduits étroits. La récompense gastronomique est au bout!

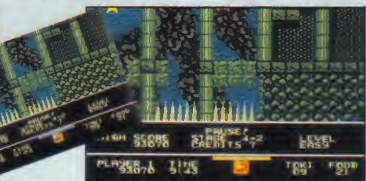
Voici ce que vous voyez au début du niveau; la sortie est en vue mais pas accessible directement... Après avoir vaincu le labyrinthe, vous vous face au singe-sous-marin nucléaire !

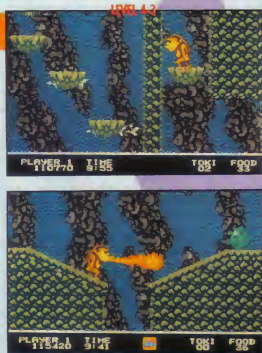


LE QUATRIEME NIVEAU : LEVEL 4-2

Après un level 4-1 d'introduction super facile, vous descendez les marches d'un sous-niveau éprouvant.

Attention aux dalles qui se déboulent sous vos pas! Vous risquez de goûter, comme ici, aux pics effilés!





Ce sous-niveau présente des pièges pas trop compliqués à déjouer, à part cette suite de plates-formes minables passant sur des engrenages-broyeurs. Il faudra passer de l'une à l'autre avec une grande dextérité. Vous pourrez alors souffler un peu... des flammes bien sûr!



LE BOSS DU NIVEAU 4

Sauter sans cesse pour éviter les yeux et mitrailler le bonhomme Michéa!



Toki est sans doute connu de vous tous puisqu'il est d'abord sorti il y a deux ans en salles d'arcades pour ensuite être adapté sur micros. Dans les deux cas, le jeu, réussite totale, a fait un tabac: un jeu d'arcade mi-plates-formes, mi-shoot, mi-beat, mi-them-up avec des couleurs partout! Voilà qu'aujourd'hui, Toki (renbaptisé Juku chez les Japonais) arrive sur Megadrive. Je ne vais pas m'en plaindre car je peux me vanter d'avoir été au bout de la version micro. C'est donc avec enthousiasme et une certaine tranquillité personnelle que je prends le plaisir pour jouer au Toki millénaire Megadrive! Et là, patatra! la version micro, pas la même! Tout est là: les mêmes pièges, les mêmes ennemis, les mêmes décors (seul le deuxième qui est original) mais dans un cadre différent, comme si on avait mis Toki version micro au Jynx dans un anneau, ça n'aurait rien changé et hop là! la version Megadrive et deux gagnants! En plus du déplacement amélioré pour les cibles, le jeu est bien plus accessible et rigolo. En effet, les programmeurs de chez Sega ont mis sur une difficulté progressive et m'a l'adaptant sur la jouabilité. Le jeu original était trop axé sur les pièges qui le suivaient inéluctablement et même s'il était formidablement plaisant et superbement réalisé, il devenait parfois

un tantinet casse-tête (dans tous les sens du terme). Désormais, les pièges sont bien présents mais le jeu est plus facile au début, pour se consoler à partir du quatrième niveau. Par contre, les concepteurs auraient pu freiner leur besoin de simplifier le jeu, car les boss de fins de niveau sont ridicules, dommage! La réalisation des animations est exemplaire avec des scrollings différents dans tous les sens et des mouvements de sprites hyper fluides. Je vous rappelle que Toki se joue en mode de profil avec scrollings multi-directionnels. Une déception pour les graphismes qui ne sont pas à la hauteur de ce que l'on est en droit d'attendre d'une console 32 bits et détaillée pour les sprites, avec une bonne variété de décors, mais bien trop fades au niveau des couleurs surtout pour un jeu originellement coloré. Quelques niveaux (le deuxième, entre autres) relèvent l'ensemble mais Toki reste globalement toujours pour les couleurs. Il ne faut cependant pas se rouler par terre, le tout reste d'un bon niveau et on s'amuse énormément. La maniabilité est parfaite, le single ou en multijoueur, quand on veut, et le système de tir avec cinq directions possibles est excellent. Toki est vraiment un jeu à posséder car il a (presque) toutes les atouts d'un vrai jeu de console. Un must!

G. PREZEAU



Quel drôle d'animal que ce singe-là. C'est vrai qu'avec sa bouche lanceuse de balles, il est à mourir de rire. Heureusement, le jeu ne s'en tient pas là. Bien que les couleurs puissent paraître à certains un petit peu ternes (pour ma part, je reconnais que cela ne me dérange absolument pas), les graphismes sont limpides et parfaitement détaillés. Les scrollings multi-directionnels sur plusieurs plans se déplacent avec assurance et rendent le jeu super agréable. Oui c'est ça. Toki est un jeu super agréable. Mieux encore, Toki est un jeu génial, surtout lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près. On se rend compte alors que les pièges sont placés avec intelligence. Si on ne les passe pas du premier coup, à la troisième ou quatrième fois, on y arrive. On est alors le plus heureux des singes. Accompagné par des musiques qui changent en fonction des tableaux, Toki n'est pas un jeu facile, ce que l'on reproche bien trop souvent aux jeux sur Megadrive. Intéressant et maniable ce titre ne mérite que du bien.

J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA
TAILLE : 4 MEGABITS
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTINUES : 1 A 7
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE

GRAPHISME : 17
SON : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18

91%

MEGADRIE

ARTALIVE

DIS MONSIEUR, DESSINE-MOI UN SONIC!

Art Alive est la première cartouche à sortir sur megadrive qui n'est pas un jeu! Comme son nom l'indique, il s'agit d'un logiciel de D.A.M! Késako D.A.M? Simple: ça veut dire Dessin Assisté par Megadrive! C'est en fait un logiciel qui permet de créer ses propres oeuvres graphiques à l'écran et de les animer succinctement. Nous sommes en présence de l'équivalent des logiciels de création graphique sur ordinateur, une version en fait simplifiée des éditeurs graphiques utilisés par les concepteurs de jeux sur consoles. Vous allez pouvoir épater vos copains en leur en mettant plein les mirettes avec de superbes oeuvres issues de votre imagination fertile. Vous serez aidés par une banque de décors à colorier, des personnages du monde Sega, des objets de toutes sortes. Le principe est ultra-simple: il suffit de guider à l'écran un pinceau avec les curseurs après avoir choisi une couleur sur l'une des cinq palettes de 16 couleurs. Vous mélangez un décor, des personnages et des dessins à vous et c'est le succès garanti! On ne pouvait pas faire plus simple!



Voici le genre de dessin qu'un artiste comme moi peut exécuter avec art alive: une planète aux continents roses, un chien assis sur une étoile, un surfeur des limbes, on nage en plein glucose! Les étapes pour créer cette image sont au nombre de trois: choix du fond (la planète et le ciel étoilé), remplissage des couleurs, placement des sprites (les personnages ou objets).



LA BANQUE DE SPRITES

Vous pouvez aller puiser des sprites dans une banque contenant 50 sprites différents et les placer où vous voulez à l'écran.

Petit jeu amusant: cherchez le point commun à ces trois clichés et vous gagnerez un pins Art Alive!

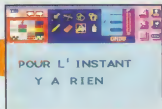


les animaux

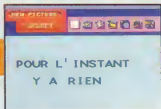


les objets

COMMENT CONCEVOIR UNE OEUVRE !



On enclenche le bouton New qui amène la sélection d'images.



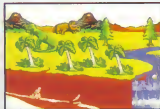
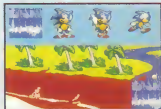
Voici le menu de sélection d'images. Le carré blanc efface l'écran du moment. Les autres font apparaître une image non coloriée à l'écran.



Voici l'image de fond non coloriée. Il faut maintenant sélectionner dans la barre des menus l'option remplissage (le petit pot de peinture).



On remplit les zones avec des couleurs adéquates. Remarquez le petit pot de peinture qui bosse dur!



Quelques sprites pour égayer le décor. On va pacer des palmiers un peu partout! Et pourquoi ne pas placer une petite chute d'eau?

Et voilà le travail! Quelques volcans et dinosaures en plus et c'est un tableau de maître!



Que les choses soient claires d'entrée: ce jeu s'adresse à un public bien précis: les très jeunes ou les

Vous pouvez, en appuyant sur Select, faire apparaître la barre d'informations en haut de l'écran par-dessus le dessin en cours. À gauche, vous choisissez la couleur courante (parmi 16), couleur avec laquelle vous dessinerez ou remplirez une zone. Il y a plusieurs palettes possibles accessibles grâce aux flèches blanches. Au centre, se trouvent les 8 outils de dessin. À côté, on sélectionne la largeur du trait puis à l'extrême droite, les sélecteurs vous permettront d'accéder aux sprites, d'en créer un, de l'animer, de charger une image de fond, ou encore, d'écrire un texte. Une simple pression sur la bouton A et vous revenez à l'écran de travail (ici, les sprites).



De la même façon, que l'écran de travail, la banque de sprites est une barre située en haut de l'écran qui scrolle latéralement. Les sprites défilent ainsi et vous faites votre choix.



EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE
TAILLE : 2 MEGABITS
GENRE : DESSIN ASSISTE PAR ORDINATEUR
DIFFICULTE : ENFANTIN
NOMBRE DE JOUEURS : 1

GRAPHISME : 12
SON : -
ANIMATION : 10
MANIABILITE : 16

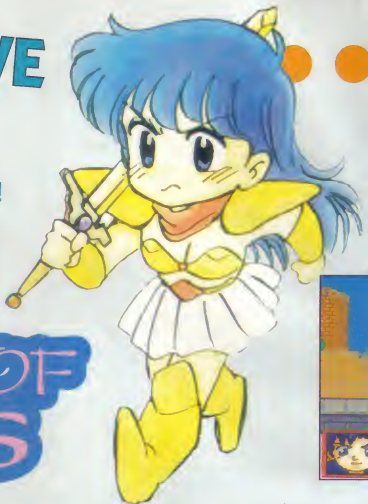
50%

O. PREZEAU

MEGADRIVE

J'AI DIX ANS, SI TU M'CROIS PAS,
T'VAS VOIR TA GUEULE À LA RÉCRÉ!

Syd of Valis



Les jeux vidéo ont leur Santa Barbara: il s'appelle Valis! Sur Nec et Megadrive, le nombre de suites est incalculable... Ou plutôt si: en ce qui concerne la 16 bits de Sega, nous en sommes à Valis III et c'est avec une nonchalance de vieux routier que j'ouvre la boîte de cette nouvelle cartouche de la saga Valis. Je vous rappelle que dans Valis I (intitulé Valis tout simplement), la belle Yuko était encore collégienne quand elle fut impliquée dans un combat contre des monstres chaotiques bouffeurs de lycéens! Son combat ne s'arrêta jamais, pour continuer dans le troisième épisode (Valis III). Mais qu'ont bien pu inventer les créateurs nippons cette fois-ci? Syd of Valis est-il l'épisode n°2 jamais sorti sur Megadrive? S'agit-il plutôt de Valis IV? Non! Il s'agit de Valis n°0, les premiers pas de Yuko. Notre future belle amazone, au corps de rêve, a déjà des cheveux d'un bleu assorti à ses yeux et c'est ce qui fait son charme. Toute petite et toute ronde, elle va à la maternelle tous les jours dans son petit costume d'écolière. Dans sa chambre, alors qu'elle fait ses devoirs, un drôle de jouet dénote parmi les ours en peluche et les poupées Barbie: une petite épée qui brille et que Yuko apporte souvent à ses copines, en leur expliquant qu'un jour cette épée lui servira à combattre des monstres venus de nulle part. Mais c'est peine perdue, tout le monde rigole et personne ne la croit. Yuko s'en fiche et s'endort tous les soirs dans sa petite chambre. C'est justement un de ces soirs que Yuko fait un drôle de rêve. Une fois de plus, à la cantine, voilà notre petite ingénue qui raconte ses combats épiques imaginaires, quand, tout à coup, dans un grand brouhaha, Yuko se sent prise d'un tremblement. En un tour de main, la voilà partie, munie de son épée, en hurlant qu'elle va buter tous ces monstres. Cette fois-ci, Yuko a senti le danger qui menace la planète, et la horde de monstres qui l'attend ne lui fait pas peur. Vous êtes Yuko et Valis est votre épée. Cinq mondes vous attendent, tous envahis par les monstres.



Yuko est en tenue d'écolière au début du jeu; c'est à vous de lui dénichier des tenues guerrières.



Un boss de fin de niveau qui ne paie pas de mise et dont le rêve est de vous chopper à la King-Kong.



Sur cet écran se trouvent toutes les indications relatives au personnage. Les 4 cases Weapon (arme) contiennent les quatre types d'armes que peut récolter Yoko pendant son périple. Idem pour les six types d'armures qui contiennent chacune les trois caractéristiques de Yoko: vitesse (speed), défense (D-POW) et attaque (A-POW).



Yoko peut tirer à grands coups d'épée Valis dans quatre directions: bas, haut, devant, derrière. Elle peut aussi utiliser des bombes qui lancent des étoiles tonneaux dans toutes les directions. Cette super-arme est limitée dans le temps, attention!

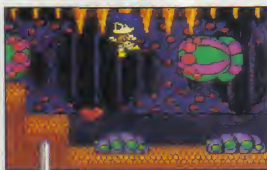


Le nombre de monstres intermédiaires est énorme. Il y en a vraiment partout!



Alors là moi, je n'ai vraiment pas envie de chipoter ou de tergiverser d'ennée de jeu, boum je rentre dans le laid parce qu'il y a des limites à ne pas dépasser. Avec Syd Of Valis, elles sont dépassées. Je vous bien que l'on me dise qu'il existe des jeux pour jeunes, je veux bien que l'on me raconte que des mêmes (très) jeunes n'ont pas besoin d'avoir un jeu avec des graphismes qui pétent le feu et des animations à éjecter les yeux de leurs orbites, moi je veux bien. Mais de là à pondre une daube comme Syd Of Valis, l'abîme est profonde. S'il est vrai que le scrolling se déroule souvent sur plan, ce qui en soit est bien, il est également vraiment que celui-ci saccade horriblement, c'est à croire que les programmeurs l'ont fait exprès. S'il est vrai que la jeune Yoko est dessinée typiquement dans l'esprit des dessins animés japonais, il est également vrai que les auteurs auraient pu la faire marcher un peu plus correctement. Bref, ne vous y trompez pas, Syd Of Valis n'est pas un bon jeu, j'ai même jusqu'à dire que c'est assez mauvais. Point à la ligne.

J'm DÉSTROY



Les items sont disposés un peu partout et sont de l'ordre de six: les coeurs (ici sur le cliclé) qui redonnent des points de vie, les diamants qui donnent des points, les vies supplémentaires, les bombes, les étoiles et les épées.



Les créateurs japonais vont peut-être finir par nous laisser à force de toujours nous forger le même genre de jeu. Il serait peut-être temps d'innover un peu. Remarque, quand on bête un bon filon commercial, pourquoi se gêner? Les éditeurs misent désormais sur Valis, un peu comme on peut miser sur Mario ou autres jeux à épisodes. Moi, je ne me plains pas trop sur Megadrive car le type de jeu de la saga Valis était quand même assez sympathique avec des amazones en tenues de rêve, des combats à n'en plus finir dans des décors bien réalisés. Avec Syd Of Valis, je commence à déchanter un peu, non pas que la réalisation ne soit pas à la hauteur, mais c'est à l'action que j'en veux. Les auteurs ont gardé exactement le même type de progression en scrolling horizontal et n'ont apporté comme nouveauté que l'âge très jeune de Méroline Yoko. Personnage jeune pour un jeu destiné à un public jeune, donc. Vous l'avez compris en voyant les photos, Syd Of Valis est en fait l'épisode de la saga destiné aux plus jeunes d'entre nous. Le jeu est en effet facile à terminer (5 niveaux seulement), les ennemis peu nombreux et peu féroces et les boss de fin de niveau pas spécialement redoutables. L'ambiance graphique, très réussie et colorée par ailleurs, est elle aussi d'un style enfantin avec de gros ennemis, patauds pour la plupart. On retrouve les items d'armures et les bonus d'armes, à compter malheureusement sur les doigts d'une main. Techniquement, les scrollings, quand même différents sur 3 niveaux, sont bien réalisés, mais là encore, si je chipotais, je pourrais dire que le premier plan saccade un poil... Un jeu qui amuse mais pas longtemps... Mon smiley sourit, mais c'est limite limite...

OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : LASER SOFT
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 16

63%

MEGADRIVE

Berlin Wall

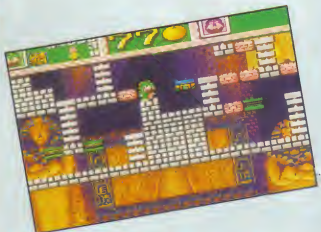
DRAGONS
CREUSEURS
POUR
MONSTRES
TUEURS!

Le pays des dragons nains est en danger! Ça change me direz-vous, mais cette fois-ci, ils sont fermement décidés à se battre seuls, sans l'aide d'humains aussi prétentieux qu'abrutis. Quel progrès mes amis! Voilà donc les deux dragons les plus doués et les plus sympathiques du coin, qui, armés d'un énorme maillet, vont courir, faute d'ailes pour voler, au secours de leur peuple en détresse. Dans des paysages variés, de l'Égypte au pays de glace, ils devront creuser des trous pour que les monstres y tombent puis leur asséner un grand coup sur le crâne pour qu'ils s'écrasent à l'étage suivant. Il faudra jouer de ruses et de rapidités suivant la géométrie du décor. Echelles, plates-formes mouvantes, briques indestructibles ou qui se recomposent d'elles-mêmes... autant de manières de varier l'action. Au milieu de ces massacres, sachez aussi agripper un ou deux bonus, ce qui aura le don de faire hurler de jalousie votre joyeux compère: boule de bowling, bombe, chaussure de vitesse... vous n'avez pas fini de courir dans tous les sens!

Si le bowling est votre sport favori et que la strike n'a plus de secret pour vous, lancez-vous donc dans la destruction en masse de monstres. Très utile pour dégager des endroits que vous ne pourriez pas atteindre, cette boule pourra de temps en temps être remplacée par une bombe qui sera tout aussi efficace, si ce n'est plus!



Des cinq boss de ce jeu, voici sans doute le plus redoutable. Ce hérisson, plus porcépic qu'autre chose, vous lancera à la face des dizaines de piques rebondissant de tous les côtés. Aimez la nature, qu'on vous disait. On vous y reprendra!



Avant de rencontrer le boss du niveau, il faudra traverser un passage suivant un scrolling vertical continu, montant ou descendant selon le niveau. Dans ces moments d'action intense, les règlements de comptes risquent de voler bas. Oh! je t'ai enlevé la dalle que tu avais sous les pieds et tu es mort? C'est bête...



Voilà sans doute l'un des jeux le plus drôle, le plus distrayant, le plus amusant de ces derniers mois.

Berlin Wall ou Wini Wini World, qu'on l'appelle comme on voudra, parvient à allier à l'originalité une réalisation assez réussie. Le principal défaut de ce jeu est sans doute sa trop grande facilité : on en fait très vite le tour, même si les trois niveaux de difficulté sont suffisamment marqués. Les musiques sont très sympas, surtout celle accompagnant le boss final, l'animation, sans être excellentes, est bonne et les décors assez beaux pour pouvoir les regarder sans un osierolo de goût. Bref, ce jeu est génial lorsqu'on le découvre (et redécouvre) à deux simultanément. On ne résiste pas à l'envie de se faire un petit défi. A un seul joueur, le jeu est sympa mais ne possède certainement pas le même plaisir que contre lui avec comme on voudra) un coéquipier. Ce jeu ne vous laissera qu'une seule phrase à la bouche : "C'était court, mais qu'est-ce que c'était bon!". T.S.R.



Grâce au jackpot que vous pourrez récolter (environ un toutes les dix secondes au niveau easy), vous aurez des tonnes de bonus de toute nature. Lorsque qu'arrive une fontaine de vies supplémentaires et de continue, on comprend pourquoi il y a de la bagarre!

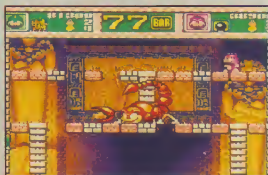
Je vous présente le premier scorpion volant, le seul capable de faire l'hélicoptère avec sa queue. Allons... soyons modestes, quand je vous dis qu'il est le seul à savoir le faire!



Voilà un petit jeu tout simple qui me rappelle les antiquités qui tournaient sur la console.

Coléoptère II y a des siècles, ça nous rappelle pas mon brave monsieur! Ce type de jeu ne paie pas de mine et on ne peut pas dire que la réalisation soit spectaculaire. Ce n'est pas du tout le genre de jeu que l'on s'attend à redécouvrir sur une Megadrive, mais après tout, un petit changement ne fait pas de mal. Je dois dire que je m'amuse bien avec ce petit jeu et je pense cette cartouche chaque fois que j'ai l'occasion de jouer avec un copain. Ceux qui comme moi aiment bien les jeux d'antiquités, passeront de bons moments avec ce jeu qui offre un bon quart d'heure de détente entre deux shoot them up acharnés.

J.A.H.



Entre coéquipiers, euh... non adversaires, enfin non, entre joueurs, un seul gâteau peut faire toute la différence. Lorsque l'on sait que dix mille points sont à la clé, on ne s'étonne plus de la gourmandise des dragons.



Le voilà pris au piège! Plus qu'un coup sur la tête et le monstre expirera. Arrangez-vous toujours pour qu'il y en ait un autre en-dessous. C'est comme ça que l'on obtient les meilleurs bonus, on était original.



EDITEUR : KANEKO
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 5
MEGADRIVE JAPONAISE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 14

91% à deux
65% seul





joypad

SUPER ADVENTURE ISLAND
HUDSON SOFT

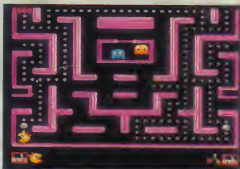
MEGADRIVE

MS PAC-MAN

PAC-MAN ET MS PAC-MAN SONT DANS UN BATEAU, PAC-MAN TOMBE À L'EAU. QUI RESTE-T'IL ?

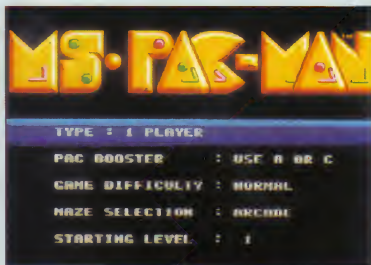
Pac-Man, le jeu de café original de Namco, nous a tous fait craquer lors de sa sortie. On était loin de se douter que ce jeu désormais mythique allait être autant décliné sur tout format: Pac-Man, Ms Pac-Man, Pac Land, Pacmania. De la VCS antique d'Atari aux bornes d'arcades en passant par les ordinateurs de tout poil, les versions se suivent pour le plus grand plaisir des fans. Ici, c'est la suite directe du Pac-Man original qui est adaptée sur Megadrive et l'on va enfin pouvoir goûter aux joies de la pêche, aux pastilles jaunes dans pas moins de 36 labyrinthes différents. Ca se fête car on n'avait jusqu'ici, eu droit sur Megadrive, qu'à la vue en 3D de Pacmania. Désormais, c'est au vrai Pac-Man (vous rajoutez un petit noeud rouge car c'est une fille!) en vue de dessus, auquel on joue avec les célèbres petits fantômes colorés: Blinky, Pinky, Inky et Sue, les super vitamines et les fruits-bonus. Je rappelle aux touristes que, dans ce jeu, vous devez bouffer toutes les boules jaunes du tableau, ce qui aura pour effet de vous mener au tableau suivant. Quatre fantômes de couleur ne vous lâchent pas d'une semelle dans le but de stopper net votre folie gloutonne. Aux quatre coins, se trouvent des super vitamines dont l'effet, quand vous les gobez, est de rendre les fantômes vulnérables pendant quelques secondes. A vous de vous en débarrasser et de gagner des points.

Le début d'un tableau: Ms Pac-Man est prête à bouffer la pastille! Les fantômes sortent de leur onde chacun leur tour. Lorsque l'un de ces chasseurs débonnaire est tué par Ms Pac-Man après qu'elle ait englouti une super pastille, son spectre (curieux pour un fantôme!) retourne fissa vers l'enclos pour en ressortir à nouveau coloré et revivifié.



Aux quatre coins du tableau se trouvent des super pastilles qui, si vous les avalez, font se transformer les fantômes colorés en fantômes morts de trouille; tout bleus et qui vous fuient comme la peste. En effet, si vous les rattrapez quand ils ont cette couleur, vous gagnez des points: 200 pour 1, 400, 800 puis 2000 pour les quatre! Attention!, cet effet est limité dans le temps et les fantômes reprennent bien vite leur couleur d'origine, danger !





les quatre types de labyrinthes sont l'arcade (4 tableaux tirés de l'arcade originale), le mini (les petits!), le big (des labyrinthes qui font deux écrans qui scrollent) et le strange (des tableaux fous!). Starting level: vous choisissez parmi 7, le niveau du début du jeu pour chaque type de labyrinthe choisi.



Les fameux fruits-bonbons qui apparaissent ça et là durant les niveaux. Un petit fruit et glurp!, un max de points!



Il existe sûrement un parcours idéal: le parcours qui vous permettrait d'ingurgiter toutes les pastilles sans s'arrêter et sans jamais se faire toucher par un fantôme. Je suis sûr que certains petits malins d'entre vous trouveront les passages en question.

La page d'option du début vous présente un très grand nombre de possibilités. Game type: vous pouvez jouer seul ou à deux alternativement; ou encore à deux sur le même labyrinthe coopérativement ou en compétition. Game difficulty: c'est la vitesse des fantômes qui change selon que le niveau est Normal, Easy, Hard ou Crazy. Pac booster: vous pouvez choisir de donner à Ms Pac-Man un turbo, permanent, ou par pression d'un bouton du joystick. Maze selection:



Les jeux les plus difficiles à tester ont toujours été les oldies (les vieilleries). D'un côté, on est exas-

péré par la pauvreté des graphismes et des sons. De l'autre, la nostalgie des heures passées dans les salles à cliquer franc après franc remonte à la surface. Difficile dans ces conditions d'émettre une opinion objective. Alors je m'es-sayerai pas d'être objectif. Voilà, c'est décidé. Ms Pac-Man n'est pas d'une éclatante qualité. Certes, les gra-phismes ainsi que les animations so-norines respectent la version originale, mais la maniabilité est bien ridicule. Très souvent, lorsqu'on veut tourner, on n'y arrive pas et on se fait bouclier lamentablement. Pas franchement génial, pas trop mauvais. Pac-Man au masculin comme au féminin, resté Pac-Man. Un jeu que je ne peux conseiller qu'aux inconditonnels du genre. Un jeu qui marche surtout au feelings. Moi je ne l'ai pas.

J'm DESTROY



Quel bonheur de pouvoir enfin se taper du Pac-Man sur Megadrive. Tu

vrai, du pur avec les petits bruits obsédants quand il (d'elle) gobe les pastilles ou quand les fantômes bleus de peur après qu'il ait mangé une super pastille se sauvent à tort et à travers! C'est une excellente conversion de l'original Ms Pac-Man qu'on découvre ici. Je vous rappelle que ce jeu de piètre avait été créé à l'époque, dans le but de réactualiser le vieux Pac-Man tout en gardant rigoureusement le même principe. La réalisation est évidemment parfaite, ce qui n'est pas surprenant vu le côté ultra dépouillé des décors. Le principe de Pac-Man ne m'a pas sur les décors et la complexité des graphismes. De simples parcs placés géométriquement et formant les labyrinthes, des personnages sphériques des plus simples, très peu de couleurs utilisées, bref, pas un modèle du genre pour la réalisation graphique! Mais c'est le jeu qui veut ça, donc pas de lézards. Pac-Man reste un jeu d'arcade dément et super prenant. Bien sûr, il y a ceux qui n'aiment pas ce jeu et qui lui reprochent son côté répétitif lassant. Moi, l'edre, j'essaye toujours de battre mes propres records en marquant le plus de points. Intervient alors l'aspect fatigant avec les différents chemins possibles, la possibilité de se moquer les quatre fantômes d'un coup (bingo!, jackpot!), etc. Le seul challenge de ce jeu est de battre le record du monde de points et faire mourir de rage les autres membres de J'opad, nhah! Un petit mot sur les options qui sont super gé-niales avec la possibilité de choisir ses niveaux, la vitesse de Ms Pac-Man (booster), la possibilité de jouer à deux sur le même tableau en ennemis ou en amis. Ms Pac-Man est un jeu très clean et bien prenant pour les vieux de la vieille, les fans pérennelles et peut-être, des nouveaux venus parmi vous. Les autres vont se faire voir et acheter Rings of Power!

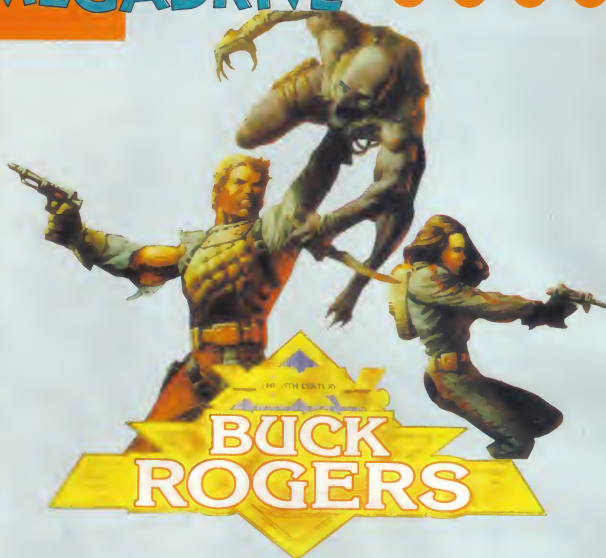
OLIVIER FREZZARD

EDITEUR : TENGEN
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 36
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 17
SON : 12

80%

MEGADRIVE



COUNTDOWN TO DOOMSDAY

**VAISSEAUX, LASER ET EXTRATERRESTRES...
TOUT ÇA SAUCE BUCK ROGERS!**

Comme on ne peut pas être vraiment abject sans faire de politique, le RAM (traduisez le Russo-American-Mercantile) a, grâce à ses ruses, pris le pouvoir sur terre depuis la fin du XX^{em} siècle. A cette époque où il faisait bon vivre, vivait un homme connu et idolâtré de tous: Buck Rogers. Cette légende vivante avait su mettre fin à une terrible menace, mais il avait disparu sitôt sa mission finie. Son dossier devait se terminer par ces mots lourds de sens: "Missing In Action" qui ont, hélas, tant inspiré Chuck Norris. Comble du hasard, Buck Rogers n'était pas mort mais se baladait dans l'espace dans un cube de glace, n'ayant rien de mieux à faire. Arriva alors le XXV^e siècle -ça devait bien arriver un

jour- durant lequel un croiseur interstellaire découvrit, à sa plus grande surprise, la dépouille du touriste cryogénique. Si on lui avait demandé son avis, ce brave Buck serait bien retourné au Club Med version givrés, mais un destin fabuleux l'attendait encore. On peut dire que ce destin était patient pour attendre cinq siècles...! Voilà Buck à la tête d'un mouvement révolutionnaire nommé le NEO (New Earth Organization), combattant le pouvoir despotique de la RAM. Après une première victoire remportée contre l'opresseur, les sympathisants au mouvement NEO se sont faits plus nombreux et, comme vous ne saviez plus trop quoi faire, vous vous êtes engagé. Vous voilà, vous et vos camarades, prêts à tout pour vaincre la tyrannie! Aux armes citoyens! Formez vos bataillons et partez aider Buck Rogers!



Vous pourrez composer à votre gré une équipe de six joyeux lurons. Vous aurez en début de partie le choix entre trois races et quatre métiers. Prenez garde à ne pas faire de mauvais choix, vous pourriez le regretter très vite. N'oubliez pas par exemple d'engager un pilote de vaisseau, sinon vous risquez d'être très mal parti par la suite!



Chaque personnage de votre équipe possède ses propres attributs qui évolueront au fil des niveaux selon la mécanique du jeu, mais aussi selon la règle de D&D de la récolte des points d'expérience. Ces P.E. vous les gagnerez en tuant un monstre mais aussi en faisant certaines actions bien particulières comme débarrasser un terminal au bon moment, soigner des blessés de camp adverse, par exemple d'âme, ou bien faire une rencontre capitale.



LES COMBATS AU PAYS DE BUCK ROGERS



Certaines grenades, loin d'exploser et de vous lancer à la fois une masse de shrapnel en fusion, laisseront s'échapper un écran de fumée. Une fois aveuglé, vous ne pourrez plus tirer sur l'ennemi. Pour éviter d'être gêné, procurez-vous des lunettes.

Lors de certaines batailles, vous parviendrez peut-être, si vous êtes diplomate, à vous faire de précieux alliés. Par exemple, une fois sur Vénus, n'hésitez surtout pas à vous laisser désarmer par ces faces de lézard, vous pourriez même vous en faire de précieux amis!



Il n'y aura pas que les hommes de la Rome qui viendront pour vous abattre le sourire aux lèvres, des extraterrestres visqueux, le sourire aux babines viendront aussi pour vous réduire en pièces. On ne peut pas être aimé de tout le monde!



Vous pourrez à plusieurs moments de la partie avoir à votre disposition des grenades de diverses puissances. Une fois en main, choisissez le champ d'action en faisant gaffe de ne pas ébouriffer, au passage, les copains. Dans une mêlée, abattre d'abord l'adversaire qui porte des grenades, c'est sans aucun doute le plus dangereux du lot.



UN PETIT TOUR DANS L'ESPACE



Vous voici maintenant aux commandes d'un vaisseau spatial. Visitez donc notre beau système solaire et évitez le maximum de rencontres. En cas de dommages, partez effectuer des réparations à la base stellaire la plus proche. Il paraît qu'ils y changent votre réacteur nucléaire en trente minutes! Ah! Champion Radios!



Seul un bon pilote sera capable de gérer convenablement un combat entre vaisseaux.

Si vous vous sentez mieux au corps à corps, abordez donc le bâtiment ennemi! Souvenez-vous d'Albatros le capitaine au cœur d'or et foncez dans le tas!



Voilà enfin un jeu d'aventure qui se passe dans un univers de science-fiction pure avec ce charme déstabilisant des feuilletons style Star Trek.

Les graphismes s'en ressentent et ne sont pas bien fameux, mais tout le reste est superbement mûri. L'aspect aventure tourne au jeu de rôle avec la gestion des personnages dont les caractéristiques très précises et nombreuses, évoluent au cours de l'aventure. Les combats tournent au mini-wargame avec des options tactiques à prendre. L'interface graphique (et ses écrans) est pratique et l'on est parfaitement guidé dans les différents choix. Pas de hasard, Buck Rogers, c'est du tout bon: un génial jeu d'aventure dans l'espace (il y a même des combats spatiaux) sur console! Bien évidemment il va vous falloir consacrer un max dans les détails de stations orbitales ou planétaires mais c'est ce qui fait le charme de ce jeu. Vous allez pouvoir profiter de tous les aspects du classique jeu de recherches, d'investigations, d'aventures, en remplissant les sempiternels mondes d'exploration par l'espace infini et le futur. Un jeu divertissant et captivant. © PREZIO



Au fur et à mesure que vous parcourez le sol des diverses planètes du système solaire, vous ferez d'étranges et parfois mortelles rencontres. Une fois encore, la diplomatie sera à l'honneur. Ne vous trompez pas dans vos choix, vous pourriez tout perdre!



Inutile de faire un long récit, l'image en dit à elle seule assez long. Eh oui, c'est comme ça: Joypad le poids des mots, le choc des écrans! Vous voyez un peu dans quelle posture se trouve la pauvre planète Terre. Un conseil si vous voulez éviter le pire, dites-vous bien qu'à vouloir trop tirer, on y perd souvent la vie! J'aime les énigmes!



En voyant les quelques photos de Buck Rogers, vous allez vous dire: "Ah! Encore un jeu bâclé de la part d'Electronic Arts! Que c'est laid mais que c'est laid!"

Je vous le confirme, on a vu plus beau que ce jeu, ce n'était pas bien dur. Il est vrai que Buck Rogers est, sur toute la ligne, d'une laideur incommensurable. Mais pourtant, le jeu est un régal lorsque l'on s'y attarde un peu. L'intrigue est en béton (pour une fois c'est appréciable) et l'on se prend très vite au jeu. L'ambiance sonore n'est pas ignorée et, même si elle n'est pas toujours du meilleur ton, elle est bien souvent excellente. Entre les voix digitalisées des robots tueurs criant "terminator terminator", le compte à rebours de la base sur le point d'exploser et les musiques d'ambiance variées, l'atmosphère SF s'installe très vite. Les visites des divers lieux et les multiples occasions de dialogues qui en découlent rendent le jeu vivant et captivant. Pas question d'être uniquement de la force, il faut savoir baratiner et faire les bons choix aux bons moments. "J'y touche ou pas, à cette plante?". Parcourir la galaxie est un challenge exaltant dans cet univers où les fans ne manqueront pas de retrouver des clin d'œil faits à Aliens, Star Wars, Star Trek et... Buck Rogers! Un détail encore, tous les textes sont en anglais et ils sont essentiels pour le bon déroulement de la partie, preuve qu'il faut vraiment réfléchir! Alors anglophobes, abstenez-vous! Pour les autres, laissez-vous tenter.

T.S.K.

EDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
GENRE : **JEU D'AVENTURE**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **4 + SAUVEGARDES**
MEGADRIVE FRANÇAISE

GRAPHISMES : **09**
ANIMATION : **11**
MANIABILITÉ : **12**
SON : **14**

85%

MEGADRIIVE

TROUBLE SHOOTER

SEUL C'EST BIEN, À DEUX C'EST MIEUX!

Une mini Austin rouge décapotable surgie de nulle part freine dans un nuage de poussière devant le Ministère des affaires étrangères de Washington. A l'arrière, des bazookas, des munitions et deux vanity-cases roses bourrées de produits de beauté. A l'avant, deux superbes créatures en shorts et tee-shirts moulants.

Les deux poupées Barbie revisitées Action Joe militaire, s'engouffrent dans le bâtiment et se rendent au bureau des affaires délicates en cours.

Le Colonel Patch les accueille, à vrai dire un peu surpris, et leur annonce la couleur: un savant à la retraite, Mr Blackball, a pris en otage un prince héritier en visite diplomatique aux States.

C'est en effet pour fêter la naissance d'un nouvel état, The Majestic republic, que le Prince héritier Eldon et son père, le Roi Fredrick ont été invités sur le sol américain. Mais c'était sans compter sur l'infâme Blackball. Infâme depuis le jour où, suite à une expérience foireuse, ce spécialiste reconnu en armement s'est fait sauter la tête. Il ne lui restait alors plus qu'à démissionner et disparaître, le visage défiguré et l'esprit dérangé à jamais.

Tellement dérangé d'ailleurs que l'idée folle de

gouverner le monde lui fait prendre en otage l'infortuné Prince. L'empire du petit Prince étant important politiquement, c'est l'équilibre mondial qui est en jeu.

Nos deux jeunes filles, Madison et Crystal sont en fait expertes dans ce genre d'affaires. Leur habitude est de foncer sans jamais se retourner.

Si la manière douce ne fonctionne pas (ce qui est le cas avec Blackball le taré), il ne reste plus qu'à dégainer les fusils à plasma et les lances-flammes afin de décimer l'armée robotisée de Blackball.

C'est donc à une suite de parcours fourmillant d'ennemis que Madison et Crystal vont avoir droit: scrollings horizontaux, verticaux, des dangers par milliers (merci petit papa Blackball!) et des boss de fin de niveau.

C'est Madison qui mène la danse, toujours suivie par Crystal qui peut la couvrir en tirant dans deux directions. Un challenge à la hauteur des meilleurs Trouble Shooters du Monde pour un shoot-them-up dans le plus pur style japonais.



LES ARMES

Madison choisit sa super-arme au début du jeu. Vous voyez ici l'effet de celle-ci sur un boss de fin de niveau ou contre des têtes de mort à fusée incorporée ! La jauge marquée "Charge" en haut à gauche de l'écran indique le temps à attendre avant la fin de la charge de la super-arme (Weapon). Lorsque l'arme est prête à être lancée, la jauge devient rouge et vous utilisez l'arme quand bon vous semble...



NIVEAU 1



Dans Trouble Shooter, vous guidez deux personnages constamment liés l'un à l'autre. C'est la Madison (la blonde) qui prend les dégâts et perd les points de vie. Crystal, elle, peut tirer devant et derrière (boîtes C).



Le boss du fin du premier niveau est assez enfantin à détruire. Dans un premier temps, il ne fait qu'apparaître devant vous et attend sa destruction. Ensuite, il réapparaît à gauche et se solidarise de sa tête qui vient vous attaquer.



Sous ses airs de jeu d'arcade à la sauce dessins animés japonais, Trouble Shooter est un shoot-them-up de plus sur Megadrive. Un de plus, mais avec quelques détails novateurs et un charme certain. Les graphismes, tout d'abord, qui sont incroyablement bien réussis et qui décollent à mort des sempiternels visuels où autres chasteurs. Les personnages et les ennemis sont très mignons dans la grande tradition du dessin animé japonais. Les décors bien variés comme on aime, sont hyper colorés. Et le succès des graphismes est amplifié par des animations excellentes. Une foule de scrollings différents dans tous les sens, des mouvements fluides pour les sorties : bref, un délicieux bouilli de pixels ! Un plus à être associé avec la progression à deux personnages simultanément, le deuxième pouvant tirer dans les deux directions, tout comme la jouabilité est bonne. Madison et Crystal répondent au même près aux commandes. Côté intérêt, c'est un peu moins euphorique, mais même avec une réalisation parfaite, Trouble Shooter reste un shoot-them-up assez classique et pas trop difficile à terminer. On y est sur une impression de manque de challenge, les niveaux ne sont pas très longs, les boss de fin de niveau bien gentils, on shoot et on s'en va sans arrêt et on avance, c'est tout. Remarquons, c'est le premier niveau de ce genre de jeu mais certains shoot-them-up sont bien plus prévus. Un super jeu quand même !

O. FREZEAU

NIVEAU 2-1



Après cette charmante rencontre avec un robot sur-zezé, vous êtes de justesse au jeu de vapeur à haute pression.



Ce mini boss de milieu de niveau va vous mener la vie dure, du moins il va tenter de vous mener une vie dure...



Il faut absolument détruire les engrenages avant qu'ils ne s'avancent vers vous. Les guerrières passent parfois entre deux engrenages très proches, dans un passage dangereusement étroit.



Après avoir détruit son moyen de locomotion, le mini-boss se sauve à tester jambes. Vous allez pouvoir continuer le deuxième niveau. Une pareil disparaît en bas à gauche et vous pouvez vous engager par cette voie.



Vous voilà débarrassé d'un boss,
c'est le moment de changer de niveau.
L'hôtesse vous y invite avec enthousiasme!

NIVEAU 2-2



Dus tubes lâchant
des chapelets de
mines mortelles qui
glissent le long des
plates-formes.
Attention de ne pas
vous laisser coincer!



Voici le passage le plus terrible
du niveau: des engrenages
coupaux et rotatifs se déplacent
en se rapprochant latéralement
afin de vous broyer. Des têtes
de mort viennent s'ajouter au
cauchemar que vivent alors
Madison et Crystal. Il va
être temps d'utiliser la
super-arme qui est chargée
et prête à l'usage.



Le boss de fin
du deuxième niveau
est constitué
de deux yeux qui
rebondissent
et tirent des coups
de laser.

NIVEAU 3

Débute avec un énorme
complexe robotisé ne vous
laissant pas beaucoup de
liberté de mouvements.



NIVEAU 4 : Possède quatre niveaux de scrollings
différentiels tout comme la plupart des autres niveaux. Une superbe
réalisation graphique au service d'excellentes animations.



Avec Trouble Shooter, on
retombe dans les abîmes
du Shoot 'Em Up à scroll-
ling horizontal sur plu-
sieurs plans. Bien que ce titre soit
d'une bonne réalisation globale, on re-
grette tout de même son manque
d'originalité. Même si l'idée de diriger
deux personnages (des naines en plus!)
simultanément à l'écran est bien trou-
vée, celle n'apporte pas grand-chose
à l'action. Rapide cependant, on ne re-
trouve pas dans Trouble Shooter la ma-
gnificence d'un Thunder Force III, d'un
Hellfire ou d'un Gynoug. Avec des
musiques digitalisées bien rythmées, de
petites voix féminines, elles aussi digi-
talisées, accompagneront le geste
lorsque vous prendrez possession
d'une option de tir supplémentaire.
Dans une bonne moyenne, la réalisa-
tion étant tout à fait correcte je le ré-
pète, ce jeu de Vic Tokai ne déchaî-
nera ni des cris de passion ni des
orgasmes de jouissance extrême.

J'm DESTROY

EDITEUR : VIC TOKAI
GENRE : SHOOT-EM-UP
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 2
MEGADRIVE AMERICAINE

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 18

78%

MEGADRIVE

DEVENEZ, À VOTRE FAÇON, LE SEIGNEUR DES ANNEAUX !

Les mémoires engourdies par les brumes du temps, aujourd'hui se souviennent. Au commencement des temps, lorsque les Grandes Ténèbres régnaient sur la terre, vint Nexus, mi-homme, mi-dieu. Il avait avec lui la Baguette de Création avec laquelle il chassa les Ténèbres. Ce fût alors l'Age d'Or pour toute la civilisation. Mais le Chaos, avide et jaloux devant tant de puissance, surgit pour tenter de s'emparer de la Baguette. Void, le démon, s'engagea alors dans une lutte terrible contre Nexus, durant laquelle la Baguette se brisa en douze parties. Chacun des combattants récupéra six parties qu'il s'empressa alors de cacher dans des endroits vaillamment défendus. La paix revint et les anneaux furent oubliés... Mais maintenant, le danger est imminent, les adorateurs de Void recherchent ces anneaux du pouvoir, et si jamais ils parvenaient à les trouver... pas de temps à perdre. Votre maître en sorcellerie, Thalmus, vous envoie, vous le meilleur de ses élèves, dans cette fameuse quête. Avant de partir tête baissée, recrutez des compagnons, et ensuite suivez votre intuition !

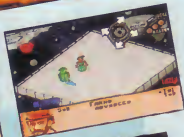


Ici n'est qu'une infime partie de tout ce qu'il vous faudra explorer pour arriver à la fin de cette gigantesque aventure. Le charme, c'est que vous pourrez contempler les nombreux endroits inaccessibles pour vous, en début de partie. La rage, n'est-ce pas ?



En voilà un vieillard sénile et gâteux adorable ! Vu le système pileux, on pourrait penser qu'il s'agit d'un croisement entre Antoine Pinay et un gorille du Kenya, ah bien oui ! Il s'agit bel et bien de votre maître Thalmus. Ne vous y attachez cependant pas trop, il ne passera pas la première heure de partie. Lui, au moins, a de la chance !

Pour ce qui est des combats, vous aurez droit à un écran dédoublé rien que pour vous et votre adversaire, où vous pourrez admirer toute cette foule de gnomes ou puissance, courir, fuir et périr. Au milieu de boules de feu et d'attaques plus rapprochées, vous pourrez choisir la nature des sorts à employer. Une bonne chose dans ces combats, on peut s'amuser à tuer n'importe qui, même l'aubergiste du village ! De quoi assouvir vos passions les plus barbares !



Oh ! mon bateau oh ! oh ! oh !...

Voguer sur les flots à la recherche de trésors, de traitres enfuis ou de bateaux pirates, n'est-ce pas là la rêve de tout jeune aventurier ? Non, non merci, je préfère passer la nuit avec ma Megadrive.



Ce jeu aime les détails. La preuve, c'est qu'il pourra, sans aucun complexe ni remords, vous faire allègrement mourir de faim, et cela, particulièrement en mer. Bref, soyez prévoyant ! Pour un peu, s'ils avaient raffiné leur pointillisme, on aurait assisté à des scènes du genre : "désolé messieurs, je ne peux point partir en l'est, il me faut céder à des nécessités naturelles". A quand autant de détails ?



Si vous êtes du genre "too talkable", c'est-à-dire bavard, vous n'allez pas être déçu puisque vous pourrez engager une conversation aussi vide qu'insénuante avec presque tout le monde (hormis les murs). Il vous faudra néanmoins discuter longtemps avec les aubergistes et les voyageurs pour savoir ce qu'il faudra faire, sinon vous risquez de mourir d'ennui avant de mourir sous le sort d'un moine noir.

Dans vos multiples voyages, vous pourrez vous arrêter sur des îles, non pas pour faire un peu de brozette, vous



mourrez de faim avant d'avoir en la plus léger hâle, mais pour faire de fructueuses enquêtes. Si jamais vous mourez avant d'arriver au port, dites-vous bien que c'est normal : dans ce jeu, il faut manger toutes les cinq secondes. C'est d'une logique incontestable !



Electronic Arts n'en finit plus de nous monder de cartouches ces temps-ci. Il ne faut pas s'en plaindre mais il va falloir être de plus en plus exigeant sur la qualité de leur produit. Rings of Power est l'exemple parfait du programme qui nous fait poser des questions quant à la qualité réelle de ce produit. Déjà, c'est mauvais signe ! Ce jeu posséderait toutes les qualités requises d'un bon jeu d'aventure, si le système choisi par les concepteurs et les graphismes n'étaient pas aussi déplorables ! La représentation de l'espace de jeu à la façon d'un Populibus (3D isométrique dans un pays central qui scrolle) n'est pas d'une pratique facile. Cela étouffe le jeu qui perd de son charme. Les graphismes ne sont pas à la hauteur et les scrollings sont saccagés à mort. Oh bien sûr, il ne faut jamais s'attendre à du sublime dans les jeux de ce genre mais on a vu mieux et l'on peut faire mieux sur console. Il faut avouer que la réalisation déplorables de Rings of Power nuit énormément à l'unique point fort : il est vrai que l'on ne s'ennuie pas dans cette quête et que la progression est passionnante avec ses combats, la gestion de la centaine de sorts magiques et les nombreux dialogues avec les personnages non-joueurs. Un bon jeu d'aventure mais techniquement bâclé. Y a mieux !

OLIVIER PREZEAU



A priori très enchanteant par son immensité et sa multitude de dialogues et de situations, Rings of Power est, somme toute assez bon, pour ne pas dire plus que bon ! Tout d'abord, il faut bien le dire, ce jeu est particulièrement hideux et me rappelle mes dessins de maternelle. On ne se régalait vraiment pas des décors et des sprites qui sentent tous le hyper bâclé. On n'est guère plus gâté avec la manipulation, l'arrangement délicat, polissant, l'histoire gagne à être découverte. Avec son intrigue solide ponctuée de rebondissement retentissants à la Alien Parker. Si l'on joue avec un œil fermé, celui du bon goût graphique, on peut quand même passer d'excellents moments dans cette interminable quête. Encore ne faut-il pas se décourager car il est très difficile de démentir rapidement l'aventure sans se faire casser la tête à tout bout de champ. Il faut donc utiliser à l'excès l'unique sauvegarde que possède le jeu pour progresser plus rapidement. Si vous êtes du genre "fan NEO GEO", j'aime ce qui est bon, changez donc de jeu. Si les miasmes fétides de raisonnements obscurs, dont je me délecte, se délit en passant, soit votre quinzaine, il y a de grandes chances que Rings of Power fasse votre bonheur.

T.S.R.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : AVENTURE
MACHINE
MEGADRIVE FRANÇAISE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1 + SAUVEGARDE
TAILLE CARTOUCHE : 8 M.BITS
TEXTES : ANGLAIS

GRAPHISMES : 08
ANIMATION : 09
MANIABILITE : 12
SON : 15

70%

GAME BOY

BEETLEJUICE

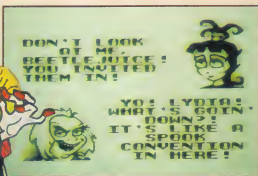
**UN VOYAGE GRATUIT
POUR L'OUTRE-MONDE
ET SES DANGERS!**

Beetlejuice! Beetlejuice! Beetlejuice!". Si vous prononcez cette phrase, vous vous exposez à de sérieux problèmes. En effet, prononcer trois fois le nom de Beetlejuice (littéralement "jus de scarabée") provoque l'apparition instantanée de cet immonde — mais si attachant — personnage tiré du film génialissime portant le même nom. Jean-Paul Beetlejuice est un chasseur de primes pas comme les autres puisque son plat favori est le fantôme. Non humain lui-même, il se fait un plaisir de lutter contre ses semblables, de vampiriser les esprits malins et d'exorciser les voleurs d'âmes. Toujours d'une humeur massacrante, un humour glacé sophistiqué bien à lui, Beetlejuice choque souvent le commun des mortels (normal pour un immortel) par ses habitudes de gros balaireau. La censure, il ne connaît pas; les limites non plus.

C'est ce qui fait de ce personnage un redoutable ennemi pour les fantômes. Au début du jeu, c'est l'une de ses bonnes amies, Lydia, qui l'appelle à la rescousse. En effet, sa maison a été investie par une horde d'esprits complètement déchainés! On ne peut en effet pas dire qu'il fasse dans la dentelle. Menés par un chef démoniaque, Astoroth, on les retrouve dans chaque pièce de la maison.

Vous ouvrez une armoire, paf!, une pluie d'ustensiles de cuisine animés vous tombe dessus! Du linge qui séchait se met à vous foncer dans les pattes, les escaliers deviennent lisses et glissants, les assiettes volent dans les airs et les canalisations jouent au jeu de la passoire, un enfer!

Pour parfaire le tout, Lydia, qui gueulait un peu trop contre la troupe des joyeux lurons ectoplasmiques, a été kidnappée par Astoroth, la voici dans l'outre-monde. Vous êtes Beetlejuice et devez déboucher Astoroth afin de voler au secours de Lydia. Pour cela, vous devrez traverser toutes les pièces de la maison (il y en a six), le grenier, la cave et atterrir dans l'outre-monde. Après s'être débarrassé d'Astoroth, vous pourrez enfin embrasser Lydia et aller à la pizzeria la plus proche pour fêter ça!



Durant tout le jeu, Lydia discutera avec vous entre chaque épreuve. Cela vous reposera et vous permettra d'user de votre humour légendaire dans des dialogues relevés comme Beetlejuice sait les faire!



Vous voici dans la maison de Lydia. Il va falloir arpentier les couloirs, étages et escaliers afin de débloquer toutes les portes. Derrière chacune d'elles se trouve une pièce hantée et un challenge pour Beetlejuice. Pour passer au niveau suivant (le grenier), il faudra aller dans toutes les pièces et vaincre vos ennemis, et corse! Méfiez-vous des rigoles de service qui vous attendent au-dessous des escaliers (vus de face) pour vous bombarder.



La cuisine est la deuxième pièce du premier niveau (1-2) mais vous pouvez, en fait, prendre les pièces dans l'ordre que vous voulez. Ici, il s'agit d'éviter au es lancé avec hargne par un petit

diablotin tout droit sorti du livre de cuisine.

Vous devez tirer sur ce fantôme espion jusqu'à ce que "mort" s'inscrive.



Le danger ne vient pas seulement du ciel dans les escaliers. Des petits dinosaures vous attendent au bas des escaliers (de profil) qui possèdent de curieuses propriétés: lorsque vous marchez sur certaines marches, l'escalier devient lisse comme une patinoire et vous ne pouvez que vous ratatiner la tronche sur le dinosaure, qui, en général, n'apprécie pas trop! A vous de deviner quelles sont les marches qui déclenchent ce phénomène: les marches paires ou les marches impaires?



Voici une excellente illustration du "comment joindre le beau à l'original", problème qui hante

les nuits de plus d'un programmeur sur cette Terre. Tantôt jeu d'action, style beat them up, tantôt jeu de chance style jackpot, tantôt jeu de réflexes ou de réflexions, Beetlejuice est l'archétype du jeu polyvalent par excellence. Si les jeux à thème unique vous ennuient et mourir sautez sur celui-là, vous ne risquez pas d'être déçu! Même l'aspect beat them up fait preuve d'une certaine imagination: entre le fantôme du lave-linge et les assiettes hantées, l'ennemi est aussi drôle que meurtrier. La réalisation de cette maison en T. enfin, hantée, est plus que sympathique et soignée. On remarquera quelques détails comme les reflets dans les miroirs par exemple. Pour ceux qui s'attendent à retrouver le Michael Keaton du film, sachez qu'il s'agit dans cette version du Beetlejuice du dessin animé. La différence est sans doute minime mais les personnalités du dessin animé sont encore plus loufoques! Sachez, avant que j'y retourne, que les musiques sont aussi ultra sympas et que l'on ne regrette pas que la Game Boy possède une prise casque. T.S.R.



Dans la salle de séjour (1-3) règne une activité bien étrange: les assiettes en porcelaine volent dans tous les sens et essaient de vous faire perdre des points de vie. Tirez dans le tas!



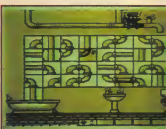
Avant d'entrer dans la chambre (1-4) où vous attend une goole spécialiste en visages, une sorte de visagiste du Horreur! Plus vous serez moche, plus vous aurez de chances de lui faire peur. Vous sélectionnez le visage le plus horrible en appuyant à temps sur le bouton A, puis vous accédez à la chambre. Là, vous devez appuyer sur l'un des curseurs indiqués, le plus rapidement possible, afin de faire monter votre jaugo (l'opération recommence plusieurs fois dans un rythme d'énfer). Si celle-ci atteint le sommet avant celle de la goole visagiste, c'est gagné.



Beetlejuice et son nombre incalculable de niveaux, tous plus originaux les uns que les autres, accrochent à mort. C'est un devoir, quand on y a goûté, de progresser plus loin dans le jeu. Comme il y a six niveaux complètement différents les uns des autres et eux-mêmes composés d'une multitude de sous-niveaux, on passe du temps sur cette semaine cartouche, et c'est tant mieux! C'est un jeu complètement fou et échevelé qui nous est proposé ici: jeu de tir, puzzle, jeu de précision et de réflexes, beat them up, jeu de carte, arcade, course en charriot, le jeu éclectique par excellence. En général, d'ailleurs, ce genre de jeu est souvent raté par manque d'hétérogénéité, on passe d'une scène à l'autre sans trop de rapports. Mais ici, que nenni, pas l'ombre d'un doute: tout s'enchaîne dans une ambiance folle et une atmosphère bien spéciale. La technique suit totalement le rythme: pas un piet de travers, scrollings nickels, musiques d'enfer, senties réalistes et décors sympas. Quand je vous répéterais pour la n-ième fois que ce jeu a un charme fou, vous aurez compris qu'il faut courir l'acheter, allez hop!

OLIVIER FREZEAU

Les toilettes (1-5) sont dans un triste état! A vous de les réparer dans un temps imparti. Il faut reconstituer la tuyauterie qui a été mise



sans dessus dessous par les fantômes.



EDITEUR : **LUN**
GENRE : **ACTION**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : **1**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **0**
TAILLE CARTOUCHE : **1Mo**

GRAPHISMES : **17**
ANIMATION : **18**
MANIABILITE : **16**
SON : **16**

90%

GAME BOY

ASTA LA VISTA, BABY !

TERMINATOR 2

P our ceux qui ont vu les deux films de la série Terminator, vous savez que l'intrigue reste relativement prise de choux dans le genre retour vers le futur en passant par après-demain! Même si cette cartouche porte le nom de Terminator 2 (T2), sachez que l'action du jeu débute avant les faits qui se déroulent dans le film T2 et continue par des faits du film. Un peu d'histoire maintenant! Le 29 Août 1997 éclate un conflit nucléaire dévastateur sur la Terre. Ce conflit qui va coûter la vie à la majeure partie des infortunés terriens, a été lancé par Skynet, le super-ordinateur créé en 1995 par les concepteurs de Cyberdyne Systems. Skynet a en effet pris le contrôle des humains qui l'avaient créé et la race humaine semble bien mal partie après la terrible guerre globale. D'autant que les robots sont désormais partout pour faire régler leurs lois. Nous nous retrouvons en 2029 alors qu'une poignée d'irréductibles (pas dans un petit village d'Armorique cette fois!) humains tentent une guerre de résistance dans l'ombre. Ils sont menés par John Connor, le leader rebel. Skynet qui règne plus que jamais en despote sur la Terre dévastée, décide d'envoyer un robot à l'apparence humaine, terriblement puissant et résistant dans le passé. Le but de ce Terminator est de tuer la mère de John Connor, ce qui aura pour effet d'empêcher la naissance du meneur de la résistance. Mais l'action échoue lamentablement, le Terminator T-800 terminant (!) écrabouillé sous une presse hydraulique (c'est le film Terminator, ça!). Skynet qui sait que l'espoir fait vivre, envoie dans le passé un deuxième Terminator plus performant, le T-1000, pour tuer John à l'âge de dix ans. Vous intervenez en 2029 sur la Terre ravagée par la guerre humains-robots et jouez d'abord le rôle de John à l'assaut de Skynet et sa fabrique de Terminator.

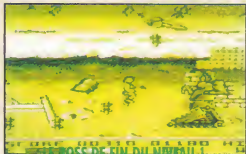
Après avoir neutralisé le système de sécurité, vous allez voler un Terminator T-800 (le T-1000 étant en rupture de stock!) puis l'envoyer dans le passé pour voler à la rescousse du petit John de dix ans. Il faudra aussi détruire la puce responsable de la création de Skynet et se débarrasser du T-1000 un peu collant!



Vous voilà dans la peau de John, prêt à bondir dans cet univers apocalyptique qui s'offre à vous. Tenez! Justement, un squelette-robot vous souhaite la bienvenue! Shootez-le!



Un robot à chonillettes, armé jusqu'aux dents, va vous arroser de balles perforantes.



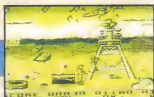
LE BOSS DE FIN DU NIVEAU 1

A droite se trouve une barrière électrique qui vous barre le passage. Nous sommes à la fin du premier niveau; tant que vous n'aurez pas détruit les 5 tourelles dans le bon ordre, la barrière vous empêchera de passer.

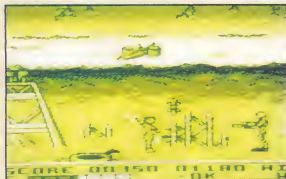


LA BARRIÈRE D'ÉNERGIE DU NIVEAU 1

LES TOURELLES A DETRIRE DU NIVEAU 1



Le but du premier niveau est de détruire les cinq tourelles qui protègent le complexe Skynet. Le problème est que si vous les détruisez dans n'importe quel ordre (celui de votre progression par exemple), vous ne pourrez pas finir le niveau. Dans la quatrième tourelle se trouve un indice qui vous donne cette astuce. Mais maintenant, il va falloir trouver dans quel ordre détruire les tourelles.



Pour détruire une tourelle, il faut tirer sur la garde jusqu'à ce que mort s'ensuive. Mais attention! le garde touché mortellement vous tombe dessus et vous fait perdre des points de vie si vous n'y prenez pas garde.

Les squelettes sont très dangereux si vous les laissez trop s'approcher. Ils accélèrent alors et se collent à vous, ce qui vous fait perdre des points de vie à vitesse grand V. Les chasseurs bombardiers vous arrosent littéralement de bombes. Mais ces bombes n'explorent pas de suite, ce qui vous laisse le temps de réagir dans un nuage de fumée.

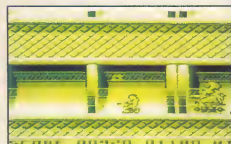
LE NIVEAU 2



Vous devez trouver la porte qui vous mènera au laboratoire de conception et de fabrication des Terminators.



Attention aux robots-gardiens qui vous tirent dans les genoux. Inutile alors de vous baisser, l'attaque est imparable! Seuls les sauts, ou mieux, la raffale dans la tronche sont efficaces...



Vous vous apercevrez bien vite que la porte cherchée se trouve à l'autre bout du niveau évidemment! Ce tunnel y mène directement. Cependant, vous allez devoir passer par un champ de mines impossibles à éviter. Espérons qu'il vous reste un bon capital de points de vie!

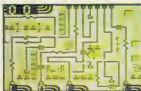


Vous pouvez tirer même sur une échelle! Notez ce détail croustillant: la porte tant convoitée se trouve être celle où est le squelette. Vous ne pourrez pas dire que je ne vous aide pas!

Vous allez enfin pouvoir voler un T-800!



LE NIVEAU 3 : Vous avez maintenant à votre disposition un T-800! Il faut lancer son programme: arrangez-vous pour que les circuits d'initialisation qui mettront les 0 en 1 soient bien reliés convenablement. Le courant doit passer, alors pas de fils coupés!



quel jeu magnifique! Je pleure de bonheur tellement T2 est réussi sur Game Boy, sniffi, c'en est

même émouvant! Tout d'abord l'ambiance: dès les premiers écrans, on est plongé dans l'univers apocalyptique de cette guerre humaine contre robots dont on voit quelques passages dans Terminator 1 et 2 au cinéma. Pendant tout le premier niveau, le ciel s'obscurcit périodiquement dans des gerbes de feu et d'éclairs; le vacarme (lointain et proche) des bombes et des balles est étourdissant; les graphismes des décors rendent superbement l'aspect de ruine et de désolation; bref, du tout cuit à la vapeur! L'action est étonnante: vous courez, des balles et explosions crépitent autour de vous, des squelettes robotisés vous bondissent dessus, des vaisseaux bombardiers vous arrosent sans cesse, la joie intense qu'il y a à sauter de danger en fait! Les niveaux suivants sont du même acabit avec des graphismes et des musiques hyper chargés (à la limite même des possibilités de la machine). De plus, on a six niveaux et six jeux différents avec, comme dominante commune, l'arcade évidemment. Bon, ça reste quand même la plupart du temps un bon vieux jeu de progression de profil à la sauce caramélisée et bastos dans la tronche, mais de nombreuses originalités entourent (si besoin est) le jeu. Voilà, vous aurez compris, T2 est à se procurer obligatoirement. No problem!

O. PREZEAU

EDITEUR : LIN
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINU : NON NIVEAUX
DE DIFFICULTÉ : 1

GRAPHISME : 19
SON : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17



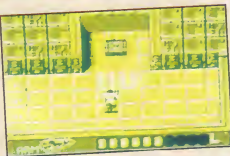
92%

GAME BOY

ON PREND LES MEMES ET ON RECOMMENCE!

Masato Kanzaki et Mizuki Makimura sont de retour, après leur mission de Fortified Zone, pour de nouvelles aventures toujours aussi explosives. Je vous rappelle que ces deux soldats du futur forment un couple d'agents secrets au service du gouvernement. Leur mission est à nouveau d'investir une zone ennemie en se glissant à l'intérieur. Une fois dans la place, c'est la lente progression méthodique, salle par salle, corridor par corridor. La particularité des deux mercenaires est qu'ils sont deux fantassins agiles et silencieux face à une mécanique colossale de métal. Chaque niveau proposé est un labyrinthe constitué de plusieurs salles. Pour accéder au niveau suivant, il faut passer par toutes les salles. Vous aurez alors une chance d'arriver au boss qui gouverne la zone. L'originalité consiste dans le fait que l'on peut passer d'un combattant à l'autre sachant que chacun à ses propres avantages. A deux (avec le link), chacun guidera un combattant sur sa Game Boy. Sus aux ennemis, à l'assaut

Ce jeu est en 3D isométrique du dessus et les graphismes sont détaillés. Les personnages sont crantés de vérité, on s'y croirait!

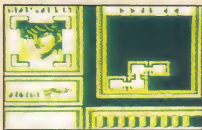
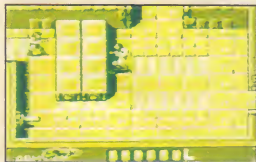


Vous pouvez visualiser à tout moment votre position dans le labyrinthe, qui vous montre uniquement les salles où vous êtes passé. Attention! certaines salles sont fermées à clef et il faudra avoir trouvé la clef avant de s'y présenter.



On prend les memes et on recommence! Il faut quand même avouer qu'au niveau intérêt, rien (ou pas grand-chose) ne différencie les deux versions. La musique reste du même acabit. Quand on aime, on ne compte pas, mais on est en droit d'attendre quelques améliorations quand une première version n'est pas au top (ce qui était le cas). La réalisation est un exemple de réalisme et présente un aspect très sympa. Elle a même été améliorée par rapport à la première version. L'ambiance est géniale et l'action au rendez-vous. De plus, ce n'est pas une action bête et méchante puisqu'il s'agit de découvrir un territoire salle par salle. Mais on reste sur un jeu qui, à la longue, ne passionne pas vraiment. Heureusement, le fait de gérer deux combattants dans un ordre bien précis, selon les actions, est très intéressant. Quand on joue avec le link, cela devient super prenant.

Olivier PREZEAU



Certains bonus et items vous attendent le long de la progression. Les plus intéressants sont les valises de premiers secours qui vous redonnent du punch (des points de vie surtout!).

EDITEUR : JALECO
GENRE : ACTION
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 13
SON : 15

70%

GAME BOY



**BERIO
S'EN VA EN
GUERRE!**



Vous voici dehors, dans un monde qui semble légèrement hostile. Vous pouvez lancer des boules magiques sur ces monstres antipathiques. Ne vous gênez pas!



Si on vous embête, un coup d'épée et le tour sera joué!

Le jour se lève sur un petit village moyenâgeux composé de petites maisons, de colonnes à la grecque et de bosquets. Devant chaque bâtisse, se trouve un personnage qui regarde passer les voitures! Il y a des villageois, des enfants qui jouent aux billes et des sages avec de longues barbes. Vous êtes un petit combattant et vous débutez votre quête au milieu du village. Votre armure fait penser aux Chevaliers du Zodiaque, sans rapport aucun avec cette série débile. Vous allez dialoguer avec les personnages non-joueurs pour en savoir plus sur le pays dans lequel vous avez été parachuté. Ensuite, vous vous dirigerez vers l'extérieur du village: un vaste monde hostile où le but est de survivre en attendant de trouver un autre village. A l'extérieur, vous pouvez combattre avec une épée et un lance-boules magiques limité en munitions. En avant pour l'aventure!

Voici la carte du monde à explorer. Un "P" vous indique la P-position du P-ersonnage P-layer et c'est P-out-être P-our cela que les P-programmeurs ont P-osé ce "P"!



Vous l'avez compris, Berios 2 est un jeu d'aventure avec des viles à la Fantasy Legend, une carte du monde, des écrans de caractéristiques et tout le balala de ce genre de jeu. J'apprécie son côté combat qui est plus important que le côté rôle et dialogue. Le problème est que la partie dialogue et aventure est en japonais, scroûlch! (blong!), syntaxe erroné, effroi du lecteur et, par là même, du joueur! Ce jeu est donc destiné aux petits malins (et j'en connais plein) qui ont tout fini sur Game Boy et qui adorent décrypter les jeux long! Remarque, on s'en sort quand même car les concepteurs du jeu ont davantage misé sur la partie combat. Cela se voit tout de suite dans les écrans de caractéristiques qui ne sont pas aussi lourds en info sur le personnage que dans un jeu à la Dragonair & Dragons. La gestion est bonne, on peut savoir à tout moment ce que l'on transporte et où l'on est, sur une carte qui ne fait apparaître les villes que quand vous y êtes passé. Un jeu, je le rappelle, en japonais et destiné aux puristes et grands amateurs de jeux d'aventure.

OLIVIER PREZEAU

EDITEUR : SEGA
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 14
SON : 14

60%
POUR MOI (FRANÇAIS)
85% POUR UN JAPONAIS

GAME BOY



VOUS ALLEZ EN PRISON SANS PASSER PAR LA CASE DÉPART !

Le jeu de plateau le plus populaire au monde sort sur Game Boy en version anglaise. Vous allez pouvoir jouer au Monopoly sans avoir besoin de chercher partout des partenaires.

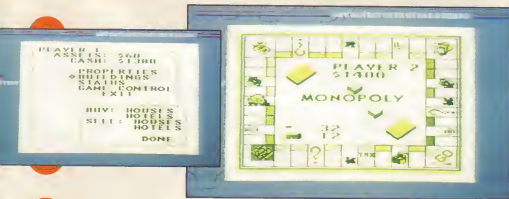
Plus besoin non plus de se balader avec une boîte de jeu gigantesque ! Bref, une fois de plus la Game Boy étonne avec une conversion de jeu de société. Comme vous le savez tous j'espère, le Monopoly consiste en un parcours carré qui boucle sur lui-même et constitué de cases représentant plusieurs types de propriétés comme des terrains situés dans des rues et avenues connues, des gares, des compagnies diverses, etc... Lorsque vous passez sur une propriété, vous pouvez l'acheter puis y construire des maisons puis des hôtels. Quand un adversaire passe sur l'un de vos terrains, il paye ! Vous débutez avec un portefeuille tout mince qu'il faudra remplir en faisant tout pour ruiner vos camarades de jeu (à plusieurs Game Boy) ou vos adversaires choisis parmi huit présents en mémoire.



Voilà une cartouche facile à présenter en ce qui concerne le genre de jeu. Il s'agit du... Monopoly !

Alors je n'ai pas besoin de polémiquer : soit vous avez envie de jouer à ce jeu sur une portable, soit vous n'en avez rien à secouer ! Sachez qu'au niveau gestion du jeu, c'est l'apogée. Tout a été prévu et j'ai trouvé un grand confort dans les diverses manipulations qui interviennent. La technique tient la route, on s'en serait douté ! Attention cependant : tout est en anglais (texte et notice) et même évidemment les avenues qui sont américaines, origine de la cartouche obligé ! Remarque, ça dépayse et les commandes en anglais ne sont pas trop rébarbatives. Une superbe conversion pour ceux qui aiment le jeu original sur plateau. Un intérêt très limité pour les autres.

OLIVIER FREZEAU



ÉDITEUR : PARKER BROTHERS
GENRE : JEUX DE SOCIÉTÉ
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 4
TEXTE ET NOTICE : ANGLAIS

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 12
SON : 15
MANIABILITÉ : 18

75%

LA VOILA!

LA BIBLE DES ASTUCES

**EXCLUSIVEMENT
POUR CONSOLES !**

La Bible des Astuces sort enfin! Elle contient des trucs, astuces, cheat modes, solutions et plans pour tous les jeux, pour toutes les consoles (Sega Master System, Nintendo NES, Megadrive, Super Famicom, NEC, Lynx, Neo Geo, Game Boy, Game Gear).

1^{ER} VOLUME (DE A À L): SORTIE NATIONALE LE 30 MARS 1992, 40 FR!

Mais vous pouvez recevoir ce premier volume de "la Bible des Astuces" chez vous, le port est gratuit! Il vous suffit de renvoyer le bon de commande ci-dessous avec votre règlement.

B O N D E C O M M A N D E POUR LE 1^{ER} VOLUME DE LA BIBLE DES ASTUCES

à découper ou à recopier et à renvoyer (avec votre règlement en chèque) à: Joypad, Bible des Astuces, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....Ville:.....

Code postal:.....Votre console:.....Votre âge:.....

joystick



**TANT QU'IL
Y AURA
DES JEUX !**

**JOYSTICK
+ CONSOLES
NEWS**

**2
MAGAZINES
EN
1**

joystick

**LE COMPLEMENT INDISPENSABLE DE JOYPAD
POUR ETRE 2 FOIS PLUS INFORME**

EN VENTE, CHAQUE MOIS, CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

MEGA DOSSIER

ROCKMAN WORLD

Hello les gars! today, on attaque un gros morceau vu que ce dossier est sur un jeu Gameboy, ben ouaip, fallait bien s'y mettre un jour, après tout, il faut satisfaire tout le monde. Attention, petite console ne veut pas dire petit jeu, et celui dont on va causer, Megaman, en est l'exemple le plus fracassant. Let's go les amis.





CUTMAN



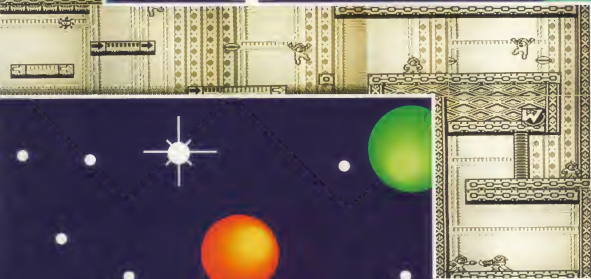
C1

C3





ROCKMAN WORLD



Commençons tout d'abord par le monde de Cutman. En effet, c'est le plus simple de tous.

C1: Pour saisir cette vie, il faut être sur le tapis roulant, se laisser emmener, puis, arrivé au bord, sauter le plus loin possible.

C2: Sur ce tapis roulant, deux hélices vous attendent. Le mieux est de ne pas les énerver et de passer par dessus quand elles auront démarré.

C3: Ce robot ne vous laissera pas de répit tant que vous ne serez pas mort. N'hésitez donc pas à le détruire, en restant devant lui pour lui bourrer la tête de balles.

C4: Attention à ses ciseaux qui se déclenchent à votre arrivée. Il faudra vous approcher et, quand ils se mettront en mouvement, repartir en arrière, le temps qu'ils se mettent sur leur axe de rotation.

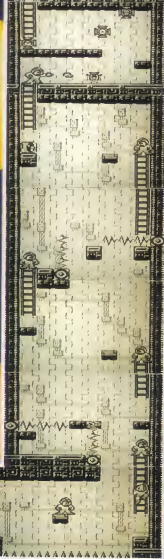
C5: Cet énorme robot ressemble étrangement à un téléphone. C'en est pas un? Non! C'est un ennemi, bien sûr. Le plus drôle, c'est qu'il est très dur de lui échapper quand il saute pour vous écraser. Le mieux à faire est de courir vers lui, rester contre lui en attendant qu'il saute, puis passer tout de suite après.

C6: Timing, timing, telle sera la devise qui vous accompagnera dans votre trip avec les ciseaux qui se mettent à danser de partout.

C7: Voilà Cutman, le très peu gentil. Pour le battre, pas 36 solutions: ne cessez jamais de tirer et, quand il vous lance sa lame, sautez et refaites un saut quand elle revient dans votre dos. Puis quand il vous saute dessus, courez vers lui pour l'éviter, et répétez l'opération. Vous gagnerez alors les cuts et pourrez demander à votre maman de vous prêter ses ciseaux durant l'aventure.



ELECMAN



On passe ensuite au stage d'Elecman.

E1: ces ventilateurs, vous les rencontrerez souvent, et dieu sait s'ils sont pénibles. Le seul moyen d'éviter leur souffle est de sauter, afin de ne pas être entraîné.

E2: un autre classique dans ce jeu: les plates-formes qui apparaissent et disparaissent à intervalles réguliers. Pour pouvoir vous en sortir, écoutez attentivement le bruit qu'elles produisent quand elles apparaissent; c'est la clé pour trouver le bon moment pour sauter.

E3: Décidément, tous les classiques sont là: les arcs électriques qui surgissent du sol. Là aussi, sachez quand sauter ou non, sinon une odeur de trop cuit se fera sentir.



E1

E3

E2

ROCKMAN WORLD

8



E7



E6

E8



E5

E4: pas de pitié, flinguez donc ces robots et piquez-leur ces nuages qui vous transporteront là où vous devez aller. Laissez-vous guider et attention au vide en-dessous de vous.

E5: ces sympathiques petits casques ne sont, en fait, pas sympas du tout. Pour vous éviter une chute inutile et énervante, avancez-vous légèrement, laissez-les s'ouvrir, puis tirez dans le tas.

E6: à cet endroit, vous allez devoir passer au pixel près. Attention, en cas de contact avec l'électricité, vous allez tomber et vous retrouver plus bas. Restez calme, surtout.

E7: encore un robot géant. Vous pouvez l'exploser à coups de Cuts si l'envie vous en prend, sinon, évitez-le.

E8: voilà le terrible (ouarf!) boss du niveau. Pour le battre, mettez-lui trois Cuts dans la tronche, et c'est fini. Attendez! il est où le boss, là?

C



ICEMAN



11



14

13

15

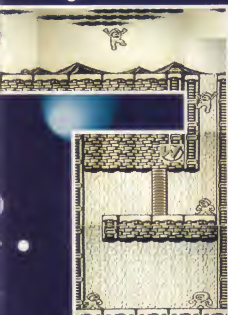


ROCKMAN WORLD



12

B



16

On passe directos chez mister Iceman, sans perdre un instant.

11: hé bien oui, la glace, ça glisse. Pour vous arrêter, deux solutions: attendez un mur ou sautez sans imprimer de direction à votre paddle et vous serez arrêté net.

12: les blocs de glace qui se trouvent à cet endroit vous réservent de sales coups. Si vous restez dessus, ils se mettent à fondre au fur et à mesure. Ils comportent trois couches, une couche mettant 4 secondes pour fondre. Conclusion: campez pas là-dessus.

13: cette salle est une grosse prise de tête. Il va falloir que vous attendiez sur la plate-forme, à l'extrême gauche, et, une fois le pic de glace tombé à droite, sautez sur ce pic et attendez qu'un autre pic tombe à gauche. Montez alors sur celui-ci et sautez sur le pic de la plate-forme de gauche qui vient de tomber, puis sautez sur l'échelle.

14: ne vous prenez pas la tête, et jouez-là à la barbare. Allez à l'extrême droite de la plate-forme où vous êtes, et attendez que le pic de glace vous tombe dessus. Vous serez invulnérable un court instant, mais assez longtemps pour marcher sur les pieux et accéder à l'échelle.

15: attention, ce robot fera tout pour vous faire tomber; pensez donc à le détruire avant de sauter dans le tas.

16: voilà le glacial et donc très froid Iceman. Enclenchez les thunder et balancez-lui en trois, il fondra comme neige, euh..., au sèche-cheveux.



FIREMAN

F4

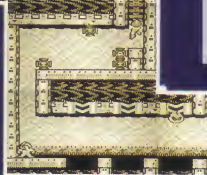


C

A



F1



S'il n'en reste qu'un ce sera Fireman (proverbe Capcomien)

F1: oulà, c'est la réunion de famille, il faudrait leur apprendre à se calmer. Mettez-leur un coup d'éclair si la patience est exclue de votre vocabulaire.

F2: ces grands piliers de feu surgissant du sol peuvent d'abord être gelés avec l'arme d'Iceman et chevauchés ensuite. Ainsi, ils resteront froids une dizaine de secondes.

F3: ce flambeau sur pattes ne manquera pas de vous bombarder de projectiles. Mettez-lui un coup de Cuts et on n'en parle plus.

F4: cette grosse boulette peut vous sauver la vie, aussi, n'hésitez pas à la prendre. Mais comment la prendre? Ben avancez un peu vers la droite et gelez la flamme qui sort du mur droit. Une fois gelée, montez dessus et allez chercher le bonus tant attendu.

F5: à l'instar des jets de flammes, ces petites flammes peuvent être gelées, et donc, ne plus vous gêner.

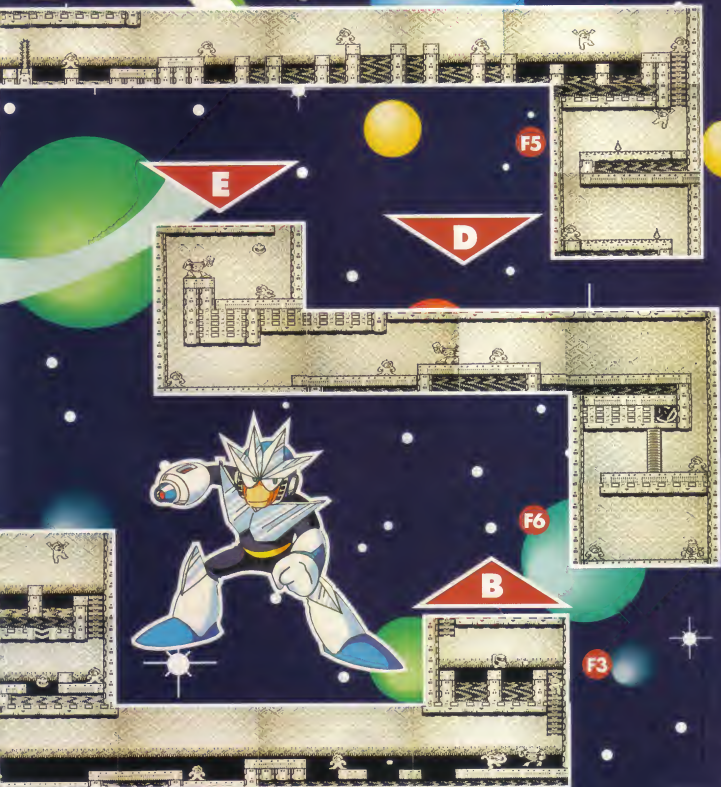
F6: nous voilà chez Fireman; ça chauffe terrible. Brisez donc la glace avec l'arme d'Iceman et vous le verrez refroidir ses ardeurs.

F2





ROCKMAN WORLD





DR WILLY

D7

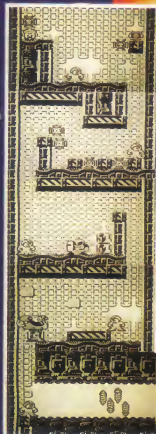
E



D9

D1

A



D2

Ils sont tous morts, il ne reste plus que votre ennemi de toujours, le docteur Willy. Une note avant de partir comme des fous : en même temps que l'arme de Fireman, vous avez gagné des plates-formes que vous pourrez créer où vous le désirez, sauf contre une paroi.

D1: pour attraper les options, il vous suffit de griller les deux robots en hauteur avec l'arme d'elecman, puis de vous créer une plate-forme.

D2: la seule solution pour progresser ici, est d'enclencher les Cuts et d'avancer au fur et à mesure en détruisant toutes les torpilles qui sortent des parois.

D3: laissez-vous tomber à gauche, et plaquez-vous contre la paroi...

D4: ...et retournez rapidement vers la gauche après avoir esquivé le lanceur de flammes, car...

D5: en-dessous vous attendent des pics qui rêvent de voir vos fesses robotisées s'écraser sur leurs pointes acérées.

D6: toujours le même problème avec ces casques, il faut les approcher doucement et les tuer à coup sûr, sinon, à leur réveil, ils vous enverront des projectiles dans la tronche.

C



D4

D5

B

D3



ROCKMAN WORLD

D8



D10

D11: Vous voilà dans la salle où Willy entrepose ses robots. Voici l'ordre pour les battre: Allez en haut à gauche et tuez Quickman avec l'arme de Fireman. Puis allez en haut à droite et tuez Bubbleman avec l'arme de Quickman. Ensuite, allez en bas à droite, et tuez Heatman avec l'arme de Bubbleman, et enfin, allez en bas à gauche pour tuer Flashman avec l'arme de Heatman, en la concentrant à fond. Alors, une cinquième porte apparaîtra, vous révélant un "man" inédit dans les autres versions; c'est Enker, le petit dernier du docteur Willy. Tirez avec les balles normales et esquiviez son tir, qui sera large ou mince suivant le nombre de coups que vous lui aurez envoyés. Puis, soit il vous foncera dessus, soit il sautera au-dessus de vous pour vous prendre à revers. Quand vous l'aurez abattu, vous obtiendrez le Mirror buster qui ne vous sera pour l'instant d'aucune utilité.

D7: pour attraper les options, sautez et arrangez-vous pour retomber sur l'option de votre choix. Puis, remontez vite sur le petit monticule du milieu et allez sur le monticule de droite.

D8: ce passage est infranchissable sans une plate-forme made in yourself.

D9: sautez sur la plate-forme de droite sans aller chercher les alléchants bonus, et laissez-vous tomber juste en-dessous de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez...

D10: ...afin de ne pas vous ramasser sur un pieu. Une fois sur ce bout de plancher, créez-vous une plate-forme et évadez-vous.

D

D6

D11





LUNAR BASE

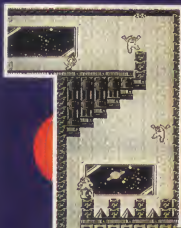
Le lâche Willy s'enfuit dans son repaire satellisé. Cette Lunar base est longue, et dure, et longue, et un peu dure aussi.

L1 : pour passer ce mur à première vue infranchissable, vous devez vous créer une plate-forme et monter sur ce mur; vous verrez alors le mur fondre sous vos pas.

A



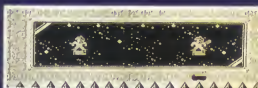
C



L3

L4

E



L5



L5 : ce poulet vous enverra des oeufs, qui, en contact avec le sol, libèrent une dizaine de poussins agressifs.

La meilleure solution est de s'enfuir ou de détruire l'oeuf avant qu'il ne tombe.

L6 : en restant tout contre cette marche d'escalier, le robot ne pourra pas vous atteindre pour vous écraser.

L25 : on recommence. Il va falloir de nouveau traverser un couloir de pics et de plateaux qui disparaissent.

Mais là, ça se complique...

L7 : ...lorsque vous serez sur un plateau très bas sur l'écran, préparez-vous à sauter une seconde avant que le prochain n'apparaisse, au-dessus de votre tête.

L8 : et ça continue; avec les géants cutters qui ne vous laissent pas en paix et les roues dentées qui vous assaillent, on ne sait où donner de la tête.

L2: choisissez bien votre moment d'arrivée, sinon les deux éclairs qui jaillissent pourraient vous ôter la vie.

L3: non seulement un ventilateur vous entraîne à droite, mais en plus, un éclair jaillit de temps en temps du deuxième bloc. Sauter sur place est la meilleure solution pour éviter les effets du ventilo.

L4: attention les nerfs, il va y avoir un long couloir garni de pieux, et votre unique planche de salut sera les plates-formes qui apparaissent... et disparaissent à intervalles réguliers.

ROCKMAN WORLD



B



L1

L2



F



L6



L7



D

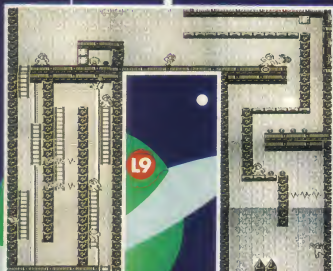




LUNAR BASE (LA SUITE)

L10

L11



19

G



ROCKMAN WORLD

L9: alors que vous grimpez tranquillement à l'échelle, un poulet vient vous larguer un oeuf. Le plus drôle c'est que vous ne pouvez pas vous défendre, à moins d'être bien placé et de le détruire d'un coup d'éclair.

L10: détruire cette paroi est un jeu d'enfant avec l'arme de Heatman chargée à fond.

L16: passez par le haut, ça vaut vraiment le coup.

L11: vous vous demandez pourquoi les ventilos vous poussent dans la direction où vous voulez aller? C'est tout simplement qu'au bout de la rampe vous attend un éclair qui jaillit du sol.

L12: le sursaut avant l'agonie: il faut réussir à passer ce mur de lame, sinon c'est la fin.

L13: en tombant dans le tuyau, plaquez-vous vers la droite, une vie, ça fait toujours plaisir.

L14: voilà le docteur Willy. Pour le battre, allez contre sa bouche et tirez des lames (pas celles de Cutman, celles de Quickman) puis, quand il a perdu sa bouche, utilisez l'arme de Enker, et vous verrez que lorsqu'il vous envoie un rayon, le rayon rebondit sur le shield d'Enker et détruit la machine de Willy. Ce ne serait pas drôle, si, parfois, une main robotisée ne tentait de vous saisir. Après ça, ben vous avez gagné. C'est cool, non?

Magdossier réalisé par Gregman le super-héros bien connu de tous. (NDAAH: le Gregman? T'es le plus en plus magdossier, en plein délirement!). C'est, entre autres, lui qui se ramassa la bronche après avoir déclaré sa flamme à Aphrodite. Avec l'aide de Jean-Criman et Jean-Séman pour les photos (oui oui, les fameux bons amis de la légende), de Morgavinman pour les bonnes blagues qui mettent de l'ambiance, c'est d'ailleurs ainsi qu'il mit en déroute les anges lors de l'assaut de la grande guitare. Et merci enfin à Linosman pour sa maquette, Linosman, le célèbre super-héros turc.
(NDLINGS: merci à Greg pour ce magdossier qui m'a pris 3 journées complètes... (me vengera!))

L12

L13

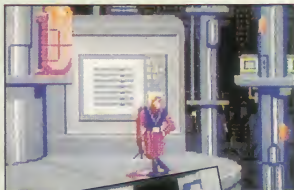
L14



LYNX

XYBOTS

Les terroristes de l'espace, les robots Xybots, ont investi une station orbitale de la Fédération. Vous voyez ce qu'il vous reste à faire: nettoyer la station dans ses moindres recoins, de cette racaille robotisée. Vous jouez seul ou à deux (avec le link) et, comme d'habitude, la Fédération compte sur vous pour sauver la race humaine menacée par cette invasion Xybots. Sauvez l'humanité!, sniffi, c'est émouvant! Le jeu est en fait un labyrinthe vu en 3D (vous êtes derrière le soldat terrien sauveur de l'humanité!) dont on peut visualiser à tout moment le plan grâce au bouton d'option. Votre espérance de vie se calcule en pourcentages que vous perdez à chaque bastos d'énergie reçu dans la tronche; violent le jeu! Vous progressez et shootez tout morceau de métal qui bouge et qui vous attend souvent d'ailleurs aux tournants. Une foule d'item est à récupérer et une porte de sortie vous attend à la fin de chaque labyrinthe pour vous mener au niveau suivant.



EDITEUR : TENGEN
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
NOTICE : FRANÇAIS

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 15

85%

1 XYBOT, 2 XYBOTS, 3 XYBOTS, DOUDOU !



Encore un jeu typiquement Lynx, typiquement Tengen, typiquement Atari! Les graphismes sont fins et sympas, malgré ce dépeuplement qui veut suggérer une ambiance de couloirs froids et de robots métalliques. La représentation en 3D du labyrinthe et son scrolling sont superbement réalistes, on s'y croirait! La gestion du jeu avec l'écran du plan et des items est bien pratique. Mais c'est surtout l'ambiance style comics de science-fiction des années 50 qui donne le ton. À première vue, le jeu ne paraît pas de mince, mais il regorge de détails qui lui confèrent ensuite un réel intérêt. On s'amuse à mort dans les niveaux suivants, surtout à deux. Un jeu qui a du charme!

OLIVIER FREZEAU

MICROMANIA sur FR3 !

Chaque mercredi vers
17h15 et le dimanche
vers 9h15 **MICROMANIA**
vous dévoile tout sur les
jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner
chaque semaine



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins, Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux.

**Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE*
pour 500 F
d'achats ou plus !**



*Offre d'une valeur de 145 F valable
au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

SUPER BRAWL

**LINOS FACE
AU BUT,
IL SHOOTE...
ET C'EST
GOAAAAAAAAAAL!!!**

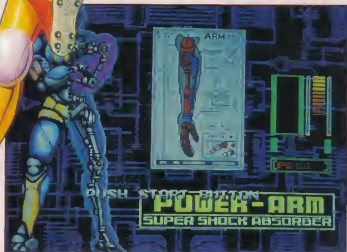
S'il est des sports où l'évolution est constante, comme dans la Formule 1, il n'en reste pas moins que dans certaines autres disciplines, on connaît aussi un net progrès. Je pense, bien entendu, au sport que bon nombre d'entre nous aimons par dessus tout, j'ai nommé Monsieur le Football. En effet, en ces temps farouches, c'est-à-dire aux alentours du 28 Juillet 2070, un Mercredi soir, à 20h30, a lieu le plus grand tournoi de football de tous les temps, et même depuis que le monde est monde, on n'avait jamais connu ça! C'est du délire dans les tribunes! Tout-à-fait Thierry! Effectivement Jean-Michel! Vous allez devoir affronter huit équipes si vous acceptez de participer à ce formidable rendez-vous, et croyez-moi, c'est pas de la tarte. Vos adversaires sont très coriaces, comme toujours, et n'hésiteront pas à utiliser des moyens peu orthodoxes pour vous mettre votre casquette.

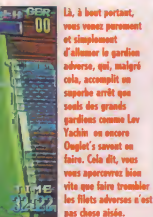
Car figurez-vous que tous les coups du sport que nous connaissons sont possibles, mais en plus, vous pourrez utiliser d'autres talents cachés, tels que le tir paralysant, ou bien encore des shoots à effets vraiment bizarres.

Bref, la liste est longue, mais je vous laisse la découvrir par vous-même, c'est beaucoup plus intéressant, mais sachez cependant, que les reprises de volée sont possibles, ainsi que les têtes plongeantes, et vous pourrez même utiliser les murs sur les côtés si vous frappez assez fort. Alors, tous à vos crampons et rapportez la coupe!



Au départ, en vous montrant la puissance que votre jambe et votre bras développent, moitié homme, moitié machine, on vous avertit que ce n'est pas une partie de cricket que vous allez disputer, mais bien un jeu de taré, dans lequel la violence est reine.





Là, à bout portant, vous voyez purement et simplement d'aller le gardien adverse, qui, malgré cela, accomplit un superbe arrêt que seuls des grands gardiens comme Léon Yachin ou encore Ouglet's savent en faire. Cela dit, vous vous apercevrez bien vite que faire tomber les filets adverses n'est pas chose aisée.



À la mi-temps, vous n'avez droit à un show assez loufoque, avec le professeur Ouglet's, génie entre les gènes.



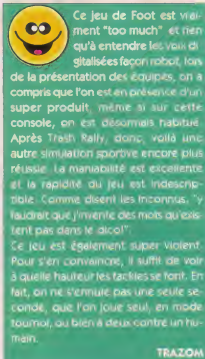
Le choix des équipes est certes limité, mais peu importe, pourvu que vous vous écartiez avec l'une d'autre elles. Et d'abord, tout-à-fait autre ones, il y a l'équipe du Brésil mais surtout la Corée, grande équipe devant l'éternel, alors ne faisons pas trop la flemme.

Il vous sera possible de paralyser vos adversaires en leur tirant dessus à l'aide de votre bras armé, pas facile à manipuler.



Et c'est goal! Les filets viennent de tomber une fois encore. Le gardien est désespéré, et même en regardant le tableau des scores, il ne s'en remet pas.

Choix de stade, en intérieur ou en extérieur.

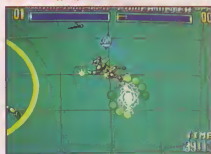


Ce jeu de Foot est vraiment "too much" et rien qu'à entendre les voix digitalisées façon robot, lors de la présentation des équipes, on a compris que l'on est en présence d'un super produit, même si sur cette console, on est désormais habitué. Après Trash Rally, donc, voilà une autre simulation sportive encore plus réussie. La maniabilité est excellente et la rapidité du jeu est indescriptible. Comme disent les inconnus: "y'aurait qu'à j'inventer des mots qui existent pas dans le dico!". Ce jeu est également super violent. Pour s'en convaincre, il suffit de voir à quelle hauteur les tacles se font. En fait, on ne s'ennuie pas une seule seconde, que l'on joue seul, en mode tournoi, ou bien à deux contre un humain.

TRAZOM



Les différents tirs que vous pourrez faire dépendent de la qualité de vos joueurs: certains tireront de façon oculatoire, et d'autres effectueront des tirs électrifiés, hyper-puissants.



D'emblée je voudrais mettre les choses au point: Soccer Brawl à deux, j'y jouerai des soirées entières. Tout est remarquable dans la réalisation de ce jeu. De l'animation de la balle en passant par celle des joueurs, en passant par la vitesse du jeu et par l'ambiance sonore retransmise, tout y est parfait. Par contre, Soccer Brawl en soloitaire est, à mon avis, un peu ennuyeux. Au début on s'écarte pourtant vachement, mais très vite, lorsqu'on a compris comment marquer des buts, le jeu perd de l'intérêt. Mais à deux. Oh oui, à deux c'est une autre histoire. Entre les tirs légers que l'on peut faire pour chouraver la balle, les tirs au but en ricochet contre les rebords du terrain, les dribbles, les passes et les tacles glissés, je vous en garantis de longues et heureuses. Si vous avez une Mega-Geo, comme les autres simulations sportives sur cette bécane, d'ailleurs, vous vous devez de posséder ce titre à condition de trouver un partenaire du même niveau que vous.

J'm DESTROY

EDITEUR : SHK
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 19
SON : 18

94%

NEO GEO

FOOT BALL FRENZY

LE FOOTBALL
AMERICAIN
DANS TOUS
SES ETATS !

Quand le Football Américain débarque sur la Neo Geo, ça ne peut que faire très mal, et il faut que je vous dise tout de suite que ça fait effectivement très très mal.

Ou plutôt, ça fait du bien, beaucoup de bien. Ces temps-ci, la Rolls des consoles, comme on s'amuse à l'appeler désormais, nous gâte véritablement au niveau des simulations de sports, telles que Soccer Brawl, Trash Rally, et maintenant Football Frenzy. Il faut dire que ça nous courait un peu sur le haricot de voir toujours défiler les mêmes bêtes jeux de baston, même superbement réali-

sés. Quoi qu'il en soit, ce jeu de foot américain arrive à pic pour nous faire voir une fois de plus (on le savait déjà!) que cette machine est le summum en matière de jeu.

Bref, dans le foot américain, tout le monde sait qu'il faut parcourir le maximum de yards, à l'aide de passes, de courses et de tirs entre les poteaux. Au départ, vous avez le choix entre 10 équipes (toutes imaginaires, il y a même les Scudsi!), que vous pourrez faire jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Le mode tournoi est également possible, avec un début en quart de finale. Puis vous choisirez le niveau de difficulté: beginner, normal, hard et MVS (mode arcade) et le temps de jeu.

Après, c'est l'extase, il n'y a plus qu'à regarder, à écouter, et à jouer quand même un petit peu! Justement, pour bien jouer, on nous propose différentes tactiques très complètes et très faciles à comprendre rapidement, ce qui est bien agréable.

Ensuite, on nous propose également une vue en long de tout le terrain, ainsi que votre position par rapport à l'en-but. Vraiment très complet !

Les schémas des tactiques sont très nombreux et vous permettent d'élaborer au mieux vos plans d'attaque. Vous avez le choix entre faire la passe, faire un "run" (course) ou choisir de tirer au pied, soit pour dégager son camp, c'est le punt kick, ou bien de tenter le tir entre les poteaux, c'est le Field Goal.

Je vous conseille ce dernier lors d'une ultime tentative.



Les pages de présentation sont vraiment superbes. Regardez... pardon, admirez plutôt celles-ci.

Elles vous en bouchent un coin tout de même, non?...Non? Alors c'est que vous n'avez pas de Neo Geo, ou bien que vous souffrez d'un strabisme divergent en phase terminale, ajouté à un daltonisme irréversible !



Le mode Tournoi constitue l'essentiel de ce jeu. Les équipes sont choisies au hasard, et vous devrez batailler ferme et dur pour espérer avoir une chance de passer au prochain tour. Croyez-moi, ce ne sera pas chose aisée: je me suis pris une casquette pour mon premier match, 43 à 0...sans commentaire.





Lorsque les joueurs sont plaqués, il arrive de temps en temps que certains soient un peu plus fous que d'autres et n'hésitent pas à s'en prendre violemment à leurs adversaires. Regardez plutôt celui-ci en train d'étrangler son ennemi jéré. Et en plus ça gueule !



La Field Goal est une phase de jeu qui permet de parachever un Touchdown (essai), ou bien est le dernier recours si on juge que l'on a trop de yards à parcourir. Dans ce cas on shoote et on regarde la barre de puissance pour savoir quelle force on utilise.



Le traditionnel half time show n'épargne pas non plus le plus viril des sports américains (quoique avec le hockey, ça commence à avoir quelques doutes) : c'est toujours aussi agréable de voir ce spectacle.



Et même lorsque la partie est terminée, un peu prématurément il est vrai, on a droit à un superbe image de fin. Et oui, les perdants sont parfois les plus beaux !



Après le baseball et le golf, c'est le football américain qui passe à la moulinette de la Neo-Geo, et quelle moulinette ! Purée de pois, quelle cloaque dans la gueule une fois de plus. Au niveau de la réalisation c'est nickel, parfait, génial. Les agrandissements sur les courses des joueurs, les "rur" sont super agréables. Même si de temps en temps l'animation est moins souple, -normal, les sprites sont de dimensions plus imposantes-, on a plaisir à participer au championnat. La plus grande réussite concerne assurément l'ambiance sonore, qui ici, est parfaitement reproduite. En fermant les yeux on a même l'impression, à condition d'avoir une bonne chaîne hi-fi, d'être cambriant sur le terrain. Durant le jeu et malgré la grande variété de techniques d'attaques, on regrettera l'absence totale de défense. Ce qui est dommage. Magistralement exécuté tout de même, Football Frenzy est un jeu que vous devez posséder si vous êtes un amoureux des sports américains. J'm DESTROY



Pour moi, c'est très simple, j'évitai de comparer Football Frenzy à ses homologues sur les autres consoles, la Megadrive en particulier, car comme disait l'autre, on ne peut comparer ce qui n'est pas comparable. Alors que TSR dirait : "c'est fabuleux !", là où Destroy hurlerait : "c'est hyper-méga-cool !", et là où Seb crierait : "c'est génial !", moi je vous dirais tout simplement : "c'est fabuleux hyper-méga-cool-génial !". C'est vrai, que dire de plus devant cette merveille ? Tout y est, les graphismes sont sublimes, avec les superbes effets de zooms qu'on nous avait promis ; le jeu est d'une souplesse phénoménale et d'une très grande maniabilité. Pour ce qui concerne les sons et les musiques, on atteint là aussi des sommets. Les digits sonores sont au-dessus de tout, mais surtout, outre les techniques de jeu qui hurlent les joueurs, on peut les entendre crier de joie lorsqu'ils ont réussi un bon coup, ou bien pleurer leur mère au moindre faux pas. Enfin, sachez pour la route et histoire de, qu'il y a 24 positions différentes pour les passes, 18 pour la course et 6 pour les techniques du coup de pied ! A bon entendeur et bon joueur, salut !

TRAZOM

EDITEUR : SNK
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4
TAILLE CARTOUCHE : 48 MEGAS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 19
SON : 19

90%

SUPER FAMICOM

BASTON DANS UN MONDE PARALLELE



SOUL blader



Voilà un monde bien z'étrange...



Fouillez chaque recoin de toutes les maisons que vous visiterez, car, bien souvent, des objets s'y trouvent sans être visibles pour autant.



Après la fraîcheur des grottes, vous voici dans les fournaies. Rien de plus pénible que de se balader avec une armure dans un tel endroit. On y étouffe et, en plus, il faut affronter sans broncher toute la smala de vilains-pour-beux qui s'y promènent!

Les forces du Mal ont encore frappé (encore !). Oui, je vous le dis, mes amis, à ce rythme-là, on n'est pas prêt de pouvoir dormir sur nos deux oreilles (balaie le mec... moi j'ai déjà essayé et je n'y suis pas encore arrivé). Mais trêve de plaisanterie ! Jadis, la vallée secrète demeurerait un lieu de pèlerinage, où tout être ayant fait acte de bonté durant sa vie, avait le droit d'y venir s'y reposer à jamais. C'était un lieu enchanté, où le Mal n'avait pas cours et où chacun était maître de ses choix.

Cette vallée portait bien son nom et il n'y avait pas de peuple aussi paisible, nulle part ailleurs dans le monde...

Jusqu'au jour où, sans comprendre pourquoi, un génial inventeur, créateur de tous les bienfaits destinés aux habitants de la vallée, disparut sans laisser de trace avec une machine qui devait réaliser les rêves les plus fous de quiconque !

Seule sa fille prit conscience de l'ampleur du danger. Elle savait qu'un démon dont elle ne connaissait pas le nom était derrière tout cela, mais rien n'y fit et le souverain n'eut que faire de ces événements, qui pour lui n'étaient autres que balivernes...

Et ce qui devait arriver... arriva ! La paisible vallée et la majorité de ses habitants furent projetés dans un monde parallèle et transformés

en animaux réduits à leur plus simple expression.

Un seul homme pouvait les sauver, l'Intar ! Pour vaincre le démon et sa horde de nervis assoiffés de sang, il lui faut découvrir les 7 Gems pour ouvrir la porte du monde parallèle. La chose serait facile si bon nombre d'énigmes n'étaient à résoudre et si, pour clore le tout, il n'y avait pas tous ces zigotos suppôts de Satan pour lui barrer la route.

Bref, vous l'avez compris, il s'agit de vous, preux chevalier, et si vous voulez venir en aide à tous ces pauvres gens, il va falloir vraiment vous décarrer...



Non, il ne s'agit pas ici de faire une visite guidée, mais plutôt d'éliminer ou à un tous les ennemis que vous rencontrerez chemin faisant.



Voici l'entrée du deuxième temple, dans la deuxième monde. Attention, nombreux sont les dragons qui surgissent à tout moment...



Le volcan nécessite que vous ayez la lampe !



La majeure partie des objets du deuxième monde se trouve dans les temples de ce dernier.



Avec Zelda III, on croyait avoir atteint les sommets. Avec Actraiser, on croyait qu'une suite ne pourrait que ternir son image. Et bien, non, Soul Blader a réussi l'incroyable miracle d'être au moins aussi riche, aussi bon et aussi grandiose que Zelda tout en assurant avec brio la continuité de l'aventure et de la réussite d'Actraiser. Alors que l'action se déroule dans la pure tradition du jeu de rôle sur console, comme VS sur PC Engine CD Rom par exemple, Soul Blader utilise également excellemment les atouts de la Super Famicom, le scrolling multi-directionnel est bon et les divers effets spéciaux utilisés tout au long de votre quête sont tout aussi géniaux. De plus, l'aventure est d'un intérêt tout à fait captivant. Au fur et à mesure que l'on progresse, on est emporté dans un monde duquel on a plus du tout envie de sortir, et lorsque le sommeil nous envahit, on n'a pas du tout envie d'aller se coucher, attiré que l'on est par Soul Blader. Un jeu tout simplement fantastique. J'm DESTROY.



Attention aux boules de feu, vous ne pourrez les détruire que beaucoup plus tard dans le jeu, uniquement lorsque vous aurez récupéré la sixième épée. Les précédentes ne sont pas suffisamment puissantes.



Soulblader est à mon avis le meilleur jeu d'aventure que l'on puisse trouver sur la Super Famicom. Certes, Zelda 3 n'en demeure pas moins bon, mais il faut reconnaître que le dernier jeu de Enix (éditeur concepteur du merveilleux Actraiser) se classe un cran au-dessus. Si, si, j'insiste, c'est vraiment le top de ce qui m'a été donné de voir jusqu'à maintenant. Le principe très utilisé et relativement simple, qui consiste à aller et venir afin de trouver des objets ou amies permettant de résoudre une ou plusieurs énigmes, ne nous change guère. Mais là où cela devient nettement plus intéressant, c'est quand l'éditeur, histoire de nous faciliter un peu la tâche, insère par intermittence des travellings après chaque opération effectuée, pour bien préparer le joueur dans ses prochaines actions. A partir de là, plus de problème en ce qui concerne ces satanés textes tout en japonais qui entravent bien souvent votre progression. Quant aux musiques, je ne vous dis pas le délire, un véritable carton. Tenez, pour vous donner rien qu'une petite idée, sachez que le compositeur de la bande sonore est aussi l'auteur de celles d'Actraiser (déjà une référence) mais aussi de celles de Super Adventure Island, autre référence dans le genre. Bref, un délice...

Les graphismes sont très colorés, voire même un peu trop (chose dont nous n'avons pas encore vraiment l'habitude) et la finesse est telle que l'on n'arrive pratiquement plus à cerner la résolution. Bravo aux graphistes, leur talent n'a d'égal que la beauté et la diversité des décors. C'est beau à pleurer (snif !). Pour ma part, ayant fini le jeu (déjà ?), je peux vous assurer que je regrette qu'il ne soit pas plus long. Ouinn ! A consommer avec modération, l'abus de pixels est mauvais pour la santé.

Sylvain ALLAIN

VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS

EDITEUR : ENIX
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7 MONDES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
SAUVEGARDE : OUI (SRAM)
TEXTE ET NOTICE : JAPONAIS

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 19



96%

SUPER FAMICOM

CRISSEMENTS
DE PNEUS ET
CHICANES
TORDUES
POUR UN
CHAMPIONNAT
DU MONDE À
CENT À L'HEURE!

EXHAUST HEAT



Avez-vous le choix des circuits est assez complet. Mais un mode championnat du monde, sachez que l'ordre est imposé et qu'il faudra les faire les uns à la suite des autres sans possibilité de changement. Apprenez les premiers circuits par cœur, et ensuite...



En cas de problème technique, un arrêt au stand sera nécessaire. Sur une course courte, en trois tours par exemple, un tel arrêt sera souvent synonyme de défaite. Alors, un conseil, ménagez votre voiture, vous gagnerez du temps!

univers de la Formule 1 s'ouvre à vous! Venez participer à un championnat du monde endiablé sur les seize circuits les plus difficiles au monde. De l'Italie à Monaco, en passant par le Japon et San Marin, il faudra faire preuve d'adresse au volant si vous souhaitez remporter de l'argent et une place honorable. Grâce à cet argent, vous pourrez améliorer les capacités de votre voiture en achetant du matériel de

meilleure qualité: meilleur moteur, pneus plus résistants, suspensions plus souples... A vous de déterminer les caractéristiques de votre voiture. Sur la piste, ne jouez pas le téméraire, vous risqueriez le tête-à-queue et chaque seconde perdue est un pas franchi en direction de la dernière place. Avant le grand jour, celui qui verra le début de votre carrière chez les pros, entraînez-vous sur les circuits pour apprendre à bien les connaître. Repérez les passages dangereux qui vous forceront à user du frein. Une fois la course en tête, allez-y, comme dirait l'un de nos bons pilotes français!



Que de monde sur la route! Ne tentez surtout pas, dans les premiers temps, de jouer aux auto-tamponneuses, vous seriez assez vite déçu. Soyez souple dans vos manœuvres et tout ira bien... Enfin, pas trop mal, ça pourrait être pire.



Comme toutes les courses de ce genre, on vous indique les virages environ deux secondes avant que vous n'y soyez engagé. Sur ce circuit, on vous indiquera aussi l'entrée du stand. On ne sait jamais, si vous loupiez un passage aussi large que la route... Il faut être prudent.

Il faudra qu'un jour on m'explique pourquoi les jeux de Formule 1 ont l'habitude de mettre des jeunes filles en maillot de bain pour présenter les résultats ou les options? Remarquez, personne ne s'en plaint, mais doit-on en déduire que les hommes sont d'invétérés fous de F1 ou que les amateurs de F1 sont de véritables obsédés? Je vous laisse réfléchir à cette pensée digne des meilleurs passages de Kant.



Avant que la course ne commence, appréciez le circuit sous toutes ses coutures, vous n'en détecterez pas les pièges que plus facilement. Pour chaque circuit, cette vue vous sera proposée.

Le circuit - même si ça ne se voit pas sur la photo (NDLR: ah, ah!) - est en mouvement. Je vous laisse imaginer le résultat!



Et voilà! Dans le décor! À près de trois cents kilomètres/heure, une erreur est très vite arrivée. Si vous ne choisissez pas une paire de pneus valables, voilà ce que vous risquez: un accident (cette phrase me rappelle étrangement une pub?). On ne peut, hélas, pas toujours couper à travers champ... mais en le faisant, on peut parfois gagner un peu de temps. Alors, trouvez les bons passages!



Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette simulation ressemble à F-Zero. C'est vrai, sans

même y réfléchir et dès le premier coup d'œil, on est surpris de voir comment deux jeux peuvent être aussi similaires. Dans Exhaust Heat, on retrouve toute l'ambiance qui avait fait la gloire de F-Zero, les pistes scrolent rapidement, très rapidement même, et l'utilisation du frein n'est pas de trop. Si la réalisation de cette course de Formule 1 est parfaitement agréable, il reste tout de même quelques points noirs, notamment au niveau graphique. En effet, les bords de pistes, de même que la piste elle-même du reste, sont désespérément plats, aucune pancarte ni aucun panneau publicitaire ne vient égayer les bas-côtés, ce qui a tendance à donner à Exhaust Heat des allures un peu monotones, même si les circuits, eux, sont, variés dans leur difficulté. Au niveau du jeu, tout est par contre très différent et on s'éclate vraiment à battre et à rebattre le record du tour, d'autant plus que la cartouche permet de sauvegarder les scores. Aussi probant que F-Zero, F1 Exhaust Heat aurait été encore meilleur si le graphisme avait suivi. Un excellent jeu tout de même. J'm DESTROY



Voilà un jeu de F1 réalisé avec un angle de vue à 45°, c'est-à-dire de dessus sans être vraiment du dessus. Ce n'est pas vraiment original mais c'est plutôt sympa.

Tout aurait été bien mieux si les décors avaient pu être un peu plus riches et l'impression de vitesse un peu plus présente, car ici, on a parfois l'impression de piétiner. Je vous passe l'éternel chapitre des ralentissements lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran, pour vous toucher un mot des effets de rotations. Ils sont tout simplement superbos. Le tête à queue vous fait véritablement perdre le sens de l'orientation, ne vous étonnez pas si vous prenez ensuite la piste dans le mauvais sens! Les sprites des véhicules sont assez sommaires, mais pouvait-il en être autrement, après tout, une Formule 1 n'est pas une œuvre d'art? Le jeu est bon, même s'il n'est pas très bon et un championnat du monde de F1 sera toujours aussi passionnant à mener.

TSR

EDITEUR : SETA
GENRE : SIMULATION F1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITÉ : 16
SON : 14

85%

PC ENGINE

PARODIUS

PARODIE MINEURE EN TIR MAJEUR !



Vissez-moi la méga présentation... Hoïe !



Avec l'entrée en force de Konami, l'éditeur si chou-chouté par nous, européens, dans le cercle des privilégiés des grands spécialistes de la petite console Nec, il y a quelques mois déjà (oufi). Il fallait bien s'attendre à ce que Konami essaie de prendre la tête du peloton. Avec Parodius la chose est tout-à-fait possible bien que les performances affichées par le dernier jeu d'Hudson Soft : "The Gate of Thunder" soient des plus impressionnantes. Mais

comme toujours, Konami est loin d'être le dernier mot... Preuve est faite avec ce fabuleux shoot'm up.

Mais revenons à nos moutons ! Parodius est le cinquième épisode de la célèbre saga des Nemesis ou autre Gradius qui ont si souvent fait notre joie dans notre plus tendre enfance. C'est aussi le dernier, qui clôture ainsi toute une génération de jeux. Eh oui, c'est comme ça que l'on marque le coup au Japon. Il reprend les principaux thèmes des hits qui firent la

réputation de la firme. Ainsi, le joueur pourra sélectionner parmi plusieurs personnages ou héros son vaisseau de combat (la Pieuvre, le Pinguin, le Chasseur de Nemesis etc...). Rien n'est plus étrange d'ailleurs qu'un pingouin armé de missiles, laser et autres armes du même acabit, au beau milieu d'une flore tout aussi saugrenue ! Mais que voulez-vous, n'est-ce pas le fameux Parodius qui, comme son nom l'indique, n'est qu'une parodie.

Quoi qu'il en soit, si vous aimez par-dessus tout les jeux de tir, Parodius dispose de tous les arguments nécessaires pour vous faire craquer... Une foultitude d'options seront à votre disposition, il suffira pour vous de ramasser les capsules de power laissées par certains ennemis lors de leur destruction... De même, vous pourrez bénéficier de certaines armes ou boucliers grâce à une petite cloche qui, au fur et à mesure qu'on lui tire dessus, change de couleur pour donner lieu à une nouvelle option etc... A la fin de chaque niveau, le joueur (vous en l'occurrence) aura notamment la chance d'affronter dans un sempiternel combat, un des boss bien de chez Konami si vous voyez ce que je veux dire.

Bref, avec des graphismes aussi somptueux et un game play aussi "béton", il n'est pas possible que vous ne craquiez pas... C'est vraiment superbe !



Le chat bateau pirate, ça y est la délire commence, on aura vraiment tout vu.



Le capitaine du navire, là aussi c'est vraiment pas mal. Ce n'est plus les éléphants roses, mais des pingouins. Hélas ils n'ont vraiment trop bu. En tous les cas pour le rétamé, tirez-le dans le nœud !

Le mont Fuji à l'envers on tire que des boulettes...
Oh la grosse vilaine, bouh quella est pas belle !



Mous voici dans l'antre sacrée des Bunny Girls. Je vous raconte pas le délire non seulement il faut faire attention aux minettes qui n'hésiteront pas à vous agresser mais on plus vous devrez faire face à la Fatma géante... Crévéz !

Une des options permet de grandir...
Très bel effet de zoom.



Salé clown, il ne mérite qu'une chose ! Faites péter la tête.



Etant un fan de longue date de Konami, j'ai été ravi de le voir débarquer sur la PC Engine. Si Gradius et Salamander sont des jeux très sympas, ce ne sont quand même que des reprises de deux hits de la console Nintendo, alors que Parodius est une création originale réalisée spécialement pour la PC Engine. Une fois de plus, je ne suis pas du tout déçu car ce jeu est une réussite totale. La réalisation est irréprochable, la jouabilité est excellente, l'action est très prenante et de plus, l'humour est au rendez-vous. On s'amuse beaucoup tout au long de ce jeu qui est parsemé de gags sonores et visuels. Mais n'allez pas croire qu'il s'agit seulement d'un jeu gag, c'est avant tout un shoot them up passionnant auquel aucun fou de la gâchette ne pourrait résister. Bravo Mr Konami!

AHL



Vous donner un avis des plus objectifs, lorsque chacun sait qu'au plus profond de moi je vous

depuis toujours une admiration sans limite à Konami, ne se révèle pas bien difficile. Mais ce n'est pas pour autant que l'aspect critique s'en voit éliminé. Bien au contraire, je deviens dès lors plus singulière et implacable. Tant et si bien que lorsque j'ai la chance de pouvoir dénombrer une ou plusieurs imperfections, je prends un malin plaisir certain à descendre le soft...

En ce qui concerne Parodius, rien à redire, tout y est parfait jusqu'à dans les moindres détails, même trop parfait... A tel point que je me demande encore comment Konami a pu faire de tels progrès dans un laps de temps aussi court. Malgré les grandes différences que l'on peut constater entre Gradius et Parodius il est incontestable que l'éditeur nippon se prépare pour la grande offensive sur CD Rom, et qu'il n'est vraiment pas question pour lui de ne pas figurer en tête du Top 10...

Pour ma part, rien ne manque à Parodius pour en faire un très grand cru. Les graphismes me rappellent de très bons moments passés il y a déjà quelques années sur le bon vieux standard MSX, sur lequel je m'éclatais avec des jeux comme Nemesis ou USAS. Bref, encore une très belle réalisation à ne manquer sous aucun prétexte, du moins si vous faites partie des acharnés du joypad !

Sylvain ALLAIN

EDITEUR : **KONAMI**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTÉ : **MOYEN**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **10**
NOMBRE DE JOUEURS : **2**
CAPACITÉ : **4 MEGAS**

GRAPHISMES : **18**
ANIMATION : **19**
MANIABILITÉ : **16**
SON : **15**



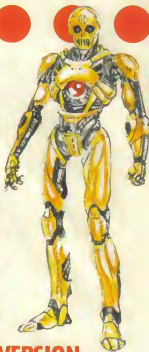
96%

PC ENGINE



En cours de jeu, n'hésitez pas à regarder l'état de votre équipe ou la forme de l'équipe adverse. Visez les plus faibles en tâchant d'éliminer un maximum d'adversaires, la lutte n'en sera que plus facile. Une fois l'équipe affaiblie, faites le forcing et la victoire sera à vous!

CYBER DODGE



**BALLE AUX PRISONNIERS VERSION
HARD-FUTURISTE!**

L'une des caractéristiques de l'homme du futur, c'est qu'il s'ennuie mortellement en regardant Galaxies Sans Frontière et Une Famille En Fibre de Carbone. Pour cette raison, le voilà qui a inventé un jeu aussi puéril que violent: la balle aux prisonniers. Malgré les ans, les règles n'ont guère changé, il faut éliminer l'adversaire du camp d'en face en le touchant à l'aide d'un projectile. Il y a cependant une légère variante puisque ne quitte l'aire de jeu que le mort! Pour que les choses soient plus faciles (car avec une balle en mousse les choses seraient plus longues), les candidats se jettent à la figure des objets de formes variées qui, tous, ont la propriété d'être pesants et contondants. Il ne reste plus qu'aux équipes en lice de déterminer le meilleur pour cette saison, et avec un peu de chance, il se pourrait bien que ce soit vous!



L'équipe de squelette, malgré sa tendance à rapidement perdre la tête, est hyper résistante et il ne sera pas si facile que ça d'en venir à bout. Le pire dans cette affaire c'est que, n'ayant plus de tête, ils parviennent encore à jouer! Un pou comme Stallone qui sans tête parvient lui aussi à jouer depuis un paquet de temps.



Une fois engagé dans la compétition, vous devrez vaincre successivement six équipes dont la puissance ira en s'accroissant. Chacune d'entre elles possèdera son attaque particulière qui, souvent surprenante, risque de mettre à mal votre équipe plus d'une fois; alors ouvrez l'oeil!

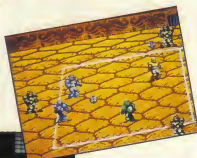




Pour la plus grande joie de tous, les témoins du Jéhova sont venus jouer avec vous. Cette équipe est, soi dit en passant, la meilleure du lot. En jouant contre un autre joueur, faites l'Innocent et remportez une victoire facile. Il sera toujours temps, après la victoire, de s'expliquer, lors d'une balle aux prisonniers, par exemple: -Je prends mon 357 Magnum -Et moi mon Beretta!



Pas moins de six lieux de rencontres vous seront proposés. Vous ne vous lasserez ainsi pas des décors! Ici, c'est une rencontre contre des ninjas. Ceux-ci offrent la particularité de faire des bonds prodigieux pour éviter les balles que vous lancez. Pas évident de les toucher! Mais avec un peu de patience...



Vous pouvez sans peine voir qu'un coup de cette balle métallique est assez violent pour ne pas dire décapant puisque, petit à petit, les joueurs perdront leur armure protectrice. Une fois sans, sans être nu tout de même, la mort se rapprochera à grands pas!



Pour ce qui est de l'idée de mettre une balle aux prisonniers sur console, l'idée est certes originale mais

ne va pas chercher bien loin comme on a pu le voir sur la SFC. On fait le tour du jeu très rapidement, à un comme à deux joueurs. Les musiques qui accompagnent le jeu sont honnêtes, les bruitages quelconques et graphismes et animations sont corrects sens plus. Bref, pas de quoi se relever la nuit car avec une palette de seulement six équipes, le tout agrémenté de décors qui n'interviennent en rien sur le déroulement du jeu, on ne saurait trouver le tout exaltant. Si vous naviguez encore dans les eaux d'un Oedipe mal résolu et que les jeux d'enfants ont encore pour vous le charme d'il y a dix ans, il y a de fortes chances pour que Cyber Dodge se retrouve sur vos étagères un de ces jours. Si vous êtes un anglophile malin, vous verrez que le comportement le plus sage à adopter face à ce jeu est exprimé dans son titre même (dodge=esquive). T.S.R.



J'ai rarement vu sur PC Engine une pareille daube et encore, lorsque je dis daube, le mot est faible.

D'un intérêt très relatif, balancer des balles sur ses adversaires pour les éliminer c'est marrant quelques secondes, mais très vite, ça blasé et ça lasse. Complètement repompé sur Dodge Ball, Cyber Dodge n'apporte rien de plus. Même les coups spéciaux que l'on peut réaliser en manœuvrant le joystick subtilement, ne sont pas spectaculaires. Et encore ce n'est pas fini. Parfois, et on ne comprend pas vraiment pourquoi, toute l'action ralentit et les sprites se mettent à saccader méchamment. Ce n'est pas que j'ai particulièrement envie de casser, de détruire Cyber Dodge, mais quand c'est mauvais c'est mauvais et on ne peut changer les choses. Un jeu que vous feriez mieux d'éviter autant que possible. Et comme le dit si bien le proverbe: "quand on veut on peut", je sais que vous allez vous abstenir.

J'm DESTROY

EDITEUR : **TONKIN**
GENRE : **BALLE AUX PRISONNIERS**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **-**
NOMBRE DE NIVEAUX : **7**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **-**

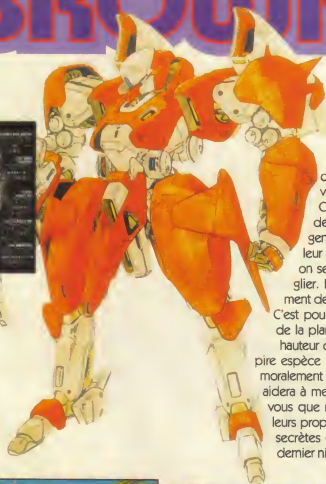
GRAPHISMES : **13**
ANIMATION : **12**
MANIABILITÉ : **13**
SON : **13**

62%

PC ENGINE

UNE ARMURE DE METAL
POUR SAUVER LA PLANETE

BROWNING



Imaginez un monde complètement fou dans lequel la liberté de penser, de parler, de s'associer et même de vivre, serait absolument bannie par des forces démoniaques qui auraient pris momentanément le contrôle d'un vaste territoire appelé tout simplement la Terre.

Ces êtres sortis tout droit d'un film, ou plutôt d'un dessin animé de notre illustre Goldorak, sont du genre robotique avec des envies de vous blaster qui leur démontent le bras droit, vous savez, celui dont on se sert pour tirer quand on va à la chasse au sanglier. Le problème, c'est que je les soupçonne fortement de préférer la chair humaine à celle des porcins.

C'est pourquoi vous, Breed Schuyler, homme à tout faire de la planète, vous vous êtes vu confier une mission à la hauteur de vos talents, à savoir: boutter ces enflures de la pire espèce hors de monde. Pour cela, vous serez soutenu moralement par votre adorable conjointe (je pense!) qui vous aidera à mettre votre armure pesant le quintal, car figurez-vous que notre héros a décidé de battre les aliens avec leurs propres armes, pour essayer de récupérer des armes secrètes et dévastatrices situées dans une forteresse au dernier niveau. Enfilez votre armure et bonne chance!

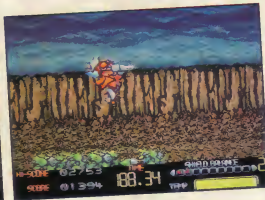


Dans cette introduction, toujours dans le style dessin animé japonais, vous entendrez une excellente musique, et surtout, vous verrez des séquences graphiques auxquelles on est certes habitué sur cette macho, mais qui méritent une attention toute particulière. De plus, vous ferez connaissance avec les protagonistes qui échangeront quelques mots en un anglais parfait (malgré les sous-titres japonais).



Attention, ces genres de robots, c'est pratiquement tout ce que vous verrez tout au long de votre périple. Une tactique assez simple pour les battre: sauter tout en tirant ou tirer tout en sautant, c'est au choix!

Vous connaissez-voilà au-dessus d'un mid d'abruti? Non? Eh bien, je vous apprendrais que c'est tout simplement vous et vos ennemis qui vous attendent en bas. Eh oui, vous volez! Avouez que vous avez le plus beau rôle et que vous n'êtes pas forcément fou. (comprend qui peut).



Le Robot du fin du premier niveau est ou ne peut plus simple à battre, puisqu'il suffit de sa baisser et de tirer et parfois, de reculer un peu, parce que votre shield n'a pas une durée de vie illimitée.

Eh oui mon bon, vous pouvez même courir. Comme quoi, une lourde armure n'est pas forcément contraignante. Jusqu'à un certain point du moins, si vous voyez ce que je veux dire...



Autant vous le dire franchement, après tout c'est mon rôle, je n'ai pas du tout apprécié ce jeu dans son aspect purement ludique, qui est, je pense, l'aspect le plus important d'un programme qu'on nous balance en pleine figure. Je m'explique: les sprites clignotent constamment lorsqu'il y a du peuple à l'écran, la maniabilité est très mauvaise, la durée de vie du jeu m'exécède pas une heure quand on y joue. A fond, et pour couronner le tout, l'action est particulièrement lassante... Si je devais le comparer à Gates of Thunder, je crois qu'on pourrait organiser un combat de boxe du style: Mike Tyson contre Sim! C'est pourquoi je n'en ferai rien. L'intro musicale est plaisante et très bien réalisée graphiquement, et heureusement qu'elle est là d'ailleurs pour relayer un peu le saucet! Vraiment, je crois que c'est un jeu que vous ne devez pas posséder si vous ne voulez pas déshonorer votre super CD ROM2. A bien entendu, salut!

TRAZOM



En voilà un jeu qu'il est vraiment nul, ça faisait bien longtemps que je n'avais pas vu une daube de cet acabit sur le CD rom NEC. Fat dire que le génial Gate of Thunder était arrivé la veille, alors il faut dire que j'ai failli mourir de rire en découvrant Browning. C'est pas beau, c'est lent, c'est inintéressant... on se demande qui a eu l'idée de réaliser un tel machin sur CD rom! Bon, on ne va pas passer la nuit la dessus, du reste dans cinq minutes j'aurai déjà oublié que cette bavure existe et je vous conseille d'en faire autant.

AHL

EDITEUR : RIOT
MACHINE : SUPER CD ROM
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

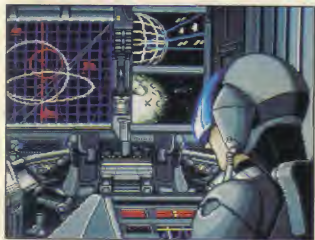
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 12
SON : 16

40%

PC ENGINE

DUEL SPATIAL SUR FOND
DE MUSIQUE ROCK!

GATE of THUNDER



Les extraterrestres s'ennuient, d'une manière générale, mortellement lorsqu'ils ne se battent pas. C'est pour cette raison que la Terre est leur cible favorite. Bref, il va encore falloir sauver cette satanée planète. Dans la peau de Hawk, jeune pilote au physique melgibonien, accompagné de la douce Esti (prononcez Ety), vous allez parcourir l'espace en détruisant toute une pléiade de vaisseaux adverses. C'est toute une philosophie d'esquiver les missiles à têtes chercheuses, les batteries complètes lance-roquettes, les faisceaux laser gigantesques... j'en passe, la liste est beaucoup trop longue. De niveau en niveau, l'action deviendra de plus en plus délicate et il faudra posséder, outre des nerfs d'acier trempé, une dose de réflexes diaboliques. Heureusement que le bruit de l'explosion de votre vaisseau est sympa, parce que vous n'avez pas fini de l'entendre!

LES ARMES AU PROGRAMME OU LES GADGETS DU MOIS

Bien heureusement pour vous, il n'y aura pas qu'une seule arme au programme. presque constamment suivi de vos deux modules accompagnateurs, vous pourrez varier les plaisirs du laser en envoyant, par ci ou par là, une bonne giclée de napalm ou une série d'ondes destructrices (109.87 FM Destroy, la passion de la destruction).





Un petit boss, histoire de se faire la main. On sent la différence de budget entre les deux armées. Ça n'est pas pour dire, mais votre gouvernement me semble assez radin. Remarquez que c'est toujours la même chose; peut-être pour nous adapter plus facilement à la politique, la vraie?



Pour éviter ces presses d'une puissance colossale, il vous suffit de savoir que vous n'êtes pas là pour battre le record du vaisseau le plus plat afin de rentrer, haut la main, dans le Guinness, mais qu'il vous faut abattre la racaille extraterrestre! Ouf! j'y suis arrivé!



Surtout ne pas se planter! Loïn d'être évident, le chemin est ici même, franchement complexe. Si vous connaissez l'histoire de Thésée, vous comprendrez certainement pourquoi. Au fait, doit-on trouver un Minotaure ici? Il ne manquerait plus que ça!



Dans ces galeries étroites, il faudra être plus que vigilant et ne pas faire de gestes brusques. Dans une telle situation, les éternuements sont à proscrire ainsi que les démanigonnages intempestifs. Il ne faut pas non plus manger de la choucroute en même temps, car, si c'est bon c'est aussi assez encombrant. Le Big Mac, la fondue savoyarde, le thon à l'huile et les cérévisses sont également à éviter pendant le jeu. Jouer ou manger, à vous de décider (campagne sponsorisée par les Gens qui Mangent Proprement, collaboration avec Ceux qui Aiment les Consoles Propres. GMP, GACP, même combat!).



Décidément, la lutte est franchement inégale. C'est un scandale! C'est dit, mardi prochain je manifeste pour demander plus de crédit pour nos vaisseaux! Non mais, et sachez que ce boss est aussi difficile à vaincre qu'il est beau à voir. Vous le trouvez laid? Parfait, vous aurez alors peut-être moins de mal à le passer?



C'est un endroit charmant que vous visiterez, digne d'un bon Isaac Asimov et l'un des meilleurs. Que de foule! De plus, il n'y a que des robots énormes, bourrés de missiles hyper dangereux que Freud aurait vu tout autrement, mais ceci est une autre histoire pour reprendre la formule consacrée.



Pour un shoot them up qui décolle, c'est un shoot them up qui décolle! L'atout principal de ce jeu - mais non des moindres - c'est sa musique qui franchement est fantastique. Bien sûr, rien d'étonnant après tout, il y a le support CD derrière, mais tout de même. Bon goût et pêche d'enfer, c'est de cette manière que cette musique se définit le mieux. Les bruitsages n'ont rien à envier à la musique. Ils sont tout aussi excellents. L'animation n'est pas en reste non plus puisque le scrolling horizontal est impeccable, sans oublier les quelques différentiels parfois fabuleux. Un mot des graphismes qui méritent que l'on s'y intéresse. Ils oscillent tous entre le "pas mal" et le "splendide", jolie performance pour la machine. Vous le comprenez, Gate of Thunder est un shoot them up comme il y en a peu. Graphismes et sons, tout est là pour plaire. En un mot comme en cent, FABULEUX.

TSR



Ahhh, cela faisait un bon bout de temps que l'on n'avait pas eu à se réjouir, que dis-je, à s'émerveiller sur un jeu en CD Rom. Pour sûr, il ne faut pas rechercher des prouesses dans le scénario de cette réalisation, mais en ce qui concerne le jeu lui-même et l'action qu'il engendre, tout est différent et même très différent. Dingue, génial, incroyable, fantastique, les mots me manquent pour décrire l'état dans lequel je me trouve lorsque je joue à Gate Of Thunder. Du rouge au vert en passant par toutes les couleurs de l'arc en ciel, mon visage se modifie à chaque nouveau niveau et à chaque nouveau monstre. Les armes nombreuses donnent du rythme et la musique est gigantesque (mais ça, c'est normal), n'oublions pas que nous sommes sur CD). Durant le jeu, aucun bug, aucun ralentissement ne vient ternir les combats. Le scrolling est majestueux et les décors qui défilent rapidement, d'une infinie souplesse. Si vous désirez un jeu de tir sur Super CD Rom, il n'en faut qu'un, c'est Gate Of Thunder, merci Hudson.

J'M DESTROY



MACHINE : **SUPER CD ROM 2**
EDITEUR : **HUDSON**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **3**
CONTINUE : **7**

GRAPHISMES : **16**
ANIMATION : **16**
MANIABILITÉ : **18**
SON : **19**



96%

VIDÉO GAMES

CONSOLE SEULE	949F	CONSOLE BASE	400F	CONSOLE + TETRIS	690F	CORE GRAFX + JEU	990F
CONSOLE + 1 SONIC	1290F	CONSOLE + SUPER MARIO	690F	avec câble de liaison/controleurs		CORE GRAFX PUISSANCE 5	1290F
(version française officielle)				PACK PROMO	990F	SUPER GRAFX + JEU	1490F
		LOGICIELS		(CONSOLE + TETRIS + CÂBLE		PC ENGINE GT + JEU	2390F

LOGICIELS

avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE	445F	SKATE OR DIE
SONIC	445F	BLASTER MASTER
ALIEN STORM	389F	GHOSTBUSTER 2
FANTASIA	418F	SNARKS REVENGE
MICKEY MOUSE	445F	ZR CORVETTE
WOLF ATTACK	445F	SWORDS AND SERPENTS
CENTURION	445F	TOP PLAYER TENNIS
PHANTASY STAR 3	445F	BUGS BUNNY BIRTHDAY
NIGHT AND MAGIC	495F	CAPTAIN PLANET
SUPER MONACO GP	445F	RED OCTOBER
SHINOBI	445F	JACKIE CHAN
MOONWALKER	389F	MISSION IMPOSSIBLE
MYSTIC DEFENDER	389F	NEW ZEALAND STORY
THE DEER	445F	RAINBOW BOW
GOOCHS AND GHOST	445F	RESERVE RANGERS
PGA TOUR GOLF	475F	TOTALLY RAD

LES NEWS

MONSTER WORLD III	389F	HIGH SPEED	
DECAPATTACK	389F	STARWARS	
GOLDEN AXE 2	475F	MANIAC MANSION	
JEWEL MASTER	389F	TORTUE NINJA 2	
BONANZA BROS	389F		
JOE MONTANA 2	389F	MARIO BROS 3	
WRESTLE WAR	389F	DISPONIB	
MERCS	475F	JOYSTICK PYTHON 2	
ROAD RASH	445F	JOYSTICK MAVERICK 2	

MASTER SYSTEM

THE IMMORTAL	445F	
CALIFORNIA GAMES 2	475F	
EA HOCKEY	445F	CONSOLE + 1 JEUX
TDE JAM & EARL	475F	CONSOLE + 2 JEUX
STARLIGHT	495F	
SHINING DARKNESS	475F	LOGICIELS
QUACK SHOT	445F	
SHADOW OF THE BEAST	495F	FINAL BUBBLE BOBBLE
MARBLE MADNESS	419F	FUNSTONES
BUCK ROGERS	495F	DONALD DUCK
RINGS OF POWER	495F	ASTERIX
THE GOLDEN CHAIN	495F	BACK TO THE FUTURE 2
GYNOUGH	389F	XENON 2
HELLFIRE	389F	OUT RUN EUROPA
ART ALIVE	319F	PACMANIA

LOGICIELS IMPORTS

FIGHTING MASTER	399F	
BEAST WARRIORS	399F	ACCESSOIRES
GOLDEN AXE 2	399F	ADAPT. M.S.G.G
ARCUS ODISSEY	419F	JOYSTICK PYTHON 1
BATMAN	449F	JOYSTICK MAVERICK 1
EL VIENTO	419F	
EASTERN ONE	419F	

GAME GEAR

MRS PACMAN	399F	
TROUBLE SHOOTER	399F	
MEGA TRAX	399F	CONSOLE SEULE
WINTER CHALLENGE	449F	PACK PROMO (CONSOLE
OFF ROAD	449F	COLUMBUS-MCKEY
TEST DRIVE	449F	ADAPTEUR SECTEUR)
ISHIDO	449F	
DONALD DUCK	399F	LOGICIELS
DEVIL CRASH	399F	
PACMANA	399F	FROGGER
PIG FIGHTER	399F	SCOUTAIRE POKER
RAMPART	449F	SUPER KICK OFF
PAPERBOY	449F	WOODY POP
ALESTE	399F	PENGO
MARVEL LAND	419F	PULTER GOLF
TASK FORCE HARRIER	449F	FACITORY PANIC
SALT SWORD	399F	SUPER MACHAO GP
RAIDEN TRAP	475F	WONDER BOY
FASTEST ONE	449F	PSYCHIC WORLD
MERCS	419F	MIKEY
WONDERBOY V	419F	SHINOBI
F1 CIRCUS	419F	G.L.O.C
DOUBLE DRAGON 2	399F	DRAGON CRISTAL
		OUT BUN

ACCESSOIRES

ADAPT. CART JAPONAISE	99F	SPACE HARRIER
JOYSTICK PRO 2	129F	FROGGER
JOYSTICK PYTHON 3	169F	DONALD DUCK
ARCADE POWER STICK	399 F	SPIDERMAN
		GOLDEN AXE

**NOUVEAU
STRASBOURG
METZ & REIMS**

LOGICIELS
avec boîte et notice en français

BLE BOBBLE 2

BALLBOON KID	21
BOULDER DASH	21
BUGS BUNNY	21
BURAI FIGHTER	21
BASTELVANIA	21
BUBBLE GHOST	21
BURGER TIME	21
FOOTBALL INT.	21
SNOOPY MAGIC	21
BLADES OF STEEL	21
CHOPFLIFTER 2	21
DOUBLE DRAGON 2	21
FORTIFIED ZONE	21
RED OCTOBER	21
0.BERT	21
SIMPSON'S	21
SNEAKY SNAKES	21
SOLOMON'S CLUB	21
WWF SUPERSTARS	21
DOUBLE DRAGON	21
DR MARIO	21
DINA BLASTER	21
GAGBOYLE QUEST	21
GOLF	21
HYPER LODGE RUNNER	21

NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU	3490F
-----------------	-------

LOGICIELS

SUPER BASEBALL	690P
CYCLE LIP	690P
LEAGUE BOWLING	690P
MAGICIAN LARS	690P
THE JOY KING	960P
MAGICAL STARS	1190P
NINJA COMBAT	1190P
ALPHA MISSION 2	1290P
BLUES JOURNEY-RAGUY	1290P
BURNING FIGHT	1290P
GHOSTS PILOTS	1290P
KING OF THE MASTERS	1290P
KENGOCHI	1290P
SUPER SPY	1290P
RIDING HERO	1300P
HEIGH MAN	1400P
CROSSED SWORDS	1400P
FATAL FURY	1400P
FOOTBALL FRENZY	1400P
ARMY ARMY	1400P
TRASH RALLY	1400P
SOCER PRAWL	1400P

LOCATION POSSIBLE
SEMAINE OU WEEK-END

LOGICIELS

ADAMS FAMILY	549F
ROBOCOP 3	549F
ACTRESSER	495F
F ZEPHO	549F
GRADIUS III	495F
FINAL FANTASY	549F
SUPER MARIO WORLD	549F
YES	495F
AREA 88	495F
PRO SOCCER	495F
SUPER TENNIS	495F
JERRY BOY	495F
AUGUSTA GOLF	549F
COMMON RHYTHM	495F
SUPER R TYPE	549F
SUPER GHOULS/NN GHOSTS	549F
CASLESTAVIAN IV	495F
SELD CITY/48	549F
JOE ET MAC	549F
SUPER EDF	549F
BLM CITY/48	549F
FINAL FANTASY	549F
DUNGEON MASTER	549F
NOFERRAT	549F
RAIDEN ROAD	549F
DIMENSION FORCE	549F
THUNDER SPIRIT	549F
JOYSTICK	175F
90 KING	695F

LYNX

LYNX 2 790

ARRIVAGES RÉGULIERS EN LOGICIELS

VII

VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG
1^{er} SPECIALISTE CONSOLES
DE L'EST DE LA FRANCE

NANCY

Galerie Saint Sébastien
1er Etage - Près aquarium
Tél : 83-35-49-33

METZ

C/C Saint Jacques
Niveau Boutiques
Tél : 87-37-01-46

STRASBOURG

26, Rue de la Mésange
Passage Broglie
Tél: 88.23.22.85

REIMS

NOUVEAU
Ouverture en Février
Galerie de l'Étape

VPC

Galerie Saint Sébastien
Tél : 88.35.49.33
Boîte aux lettres n°54

BON DE COMMANDE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
.....
VILLE :
CODE POSTAL :
Tél :

TITRES	PRIX

PORT LOGICIELS	20F
CONSOLE PORTABLE	50F
CONSOLES TV	100F

TOTAL	
Chèque & Mandat	0
Contre Remboursement	+ 35



GYNOUNG

PRENEZ DES AILES POUR VAINCRE LE DÉMON !

Avec French Collection, redécouvrez les jeux qui sont distribués officiellement et qui avaient déjà été testés dans Joystick et Joypad lors de leur sortie en import.



En ces temps de malheurs et de Ténèbres, arrivera un guerrier ailé d'une puissance colossale. Il franchira les Portes de la Douleur et s'enfoncera au milieu des senteurs méphitiques qui hantent l'Antre du Démon, celui dont on ne doit pas prononcer le nom. Il se battra contre les escargots du chaos, les araignées du souvenir, les démons mineurs de Balrog... Sur un torrent de sang, il passera le portail du grand palais aux mille regards, là où sommeille le Démon, ce grand usurpateur. Après un combat titanesque, la paix reflleurira sur tout le royaume, mais celui qui déjà sera surnommé l'ange de la victoire, Gynoug dans le langage d'alors, aura déjà disparu, laissant dans son sillage l'image d'un être bon, le sauveur d'une humanité maudite..."

XXVI/ 59/ VPC In Le Nécronomicon.



Amenez que vous avez pensé un instant être au face du boss! Eh bien non! Ce n'est qu'un sous-boss de sous-partie. Ce n'est néanmoins pas une raison pour le sous-estimer, car il pourra tout de même vous poser un ou deux petits problèmes de genre "pau! c'est mort!"



Grâce à l'amplitude de ce tir, vous parviendrez sans trop de problème à vous frayer un passage. Méfiez-vous cependant des stalactites, et n'hésitez pas à vous acharner dessus.



Quelques tirs dans le volcan pour éteindre l'éruption et hop! le tour sera joué! Auxons de bonnes raisons de ne pas faire de rose-montes.



Pour éviter les attaques venant dans votre dos, un bon plan, ne jouez pas... euh, non, prenez ce tir multiple à deux positions. D'une faible envergure, il vous simplifiera néanmoins grandement la vie. Lorsque l'occasion se présente d'en changer, n'hésitez surtout pas, c'est un signe de sa future inutilité.



Cela fait très longtemps que Sega France ne nous avait pas sorti un bon shoot them up sur la Megadrive et voilà que les trois meilleurs arrivent en même temps. C'est le pied pour les fans du genre, mais il ne va pas être évident de choisir entre Thunderforce III, Hellfire et Gynoug, à moins bien sûr que vous n'ayez les moyens de vous les offrir tous les trois! Gynoug bénéficie d'une superbe réalisation, avec des tas d'effets spectaculaires et des monstres de fin de niveau de toute beauté. En fait, c'est essentiellement l'atmosphère très particulière que dégagent les personnages et les décors de ce shoot them up qui font son charme car l'action est assez classique, bien que très prenante. J'aime ! A.H.L.



Nah, j'ai mal au cœur! Ce bouge de tous les côtés et en plus, des cailloux tombent du plafond. Engagez-vous s'ils désignent... blair! Faut-il penser la prochaine fois à ne pas manger de choucroute avant le départ ? Nah...!



Quel massacre! Plus que la rapidité, il faudra là l'arme la plus puissante possible, sinon vous risquez de vous retrouver avec des ailes dans la des, mais d'un autre genre !



Encore un shoot them up qui fait honneur à la Megadrive! Première médaille à ce brillant palmarès: une animation en général excellente, si l'on excepte un scrolling parfois assez lent. Les effets de tremblement de terre sont particulièrement réussis, on s'y croirait! C'est un jeu qui devrait séduire nos amis de San Francisco! Autre médaille: l'originalité des sprites, combinée à leur beauté. Certains monstres de l'époque préhistorique sont saisissants. Une médaille aussi, mais de bronze, pour les musiques qui accompagnent ce fantastique shoot them up à scrolling horizontal. Rajoutez à tout cela un niveau de difficulté assez gratin et vous obtiendrez l'un des trois meilleurs shoot them up de la Megadrive avec Hell Fire et Thunder Force III. TSR



Si vous êtes amateurs d'un certain Lapoff, vous savez sans doute combien les moutottes sont taquines. Voici, une fois de plus, un exemple illustrant cette rigle quasi préhistorique. Ces examens de monstres vous tiennent dans le suspense, vous incitent à vous prendre une traite surmontée dans l'œil, ce qui est loin d'être agréable (d tout bon Activité)... On les appelle rissées, mais on se demande encore qui elles font rire !



Anath! Le voici enfin! Cher lecteur, je vous présente le boss du premier niveau, cher monstre je te présente le lecteur. Passons sur ces politesses d'usage et sachiez que malgré sa taille, il est ridiculement simple à passer. Ne bougez pas, priez le dieu Tiroh Yamatik et l'affaire est dans le sac!

EDITEUR : NCS
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
MACHINE : MEGADRIVE
FRANÇAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 16
SON : 13

MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Cial Les 3 Moulins - Pont de Billencourt 92130 Issy-Les-Moulineaux.

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !



*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

89%



BURNING FORCE



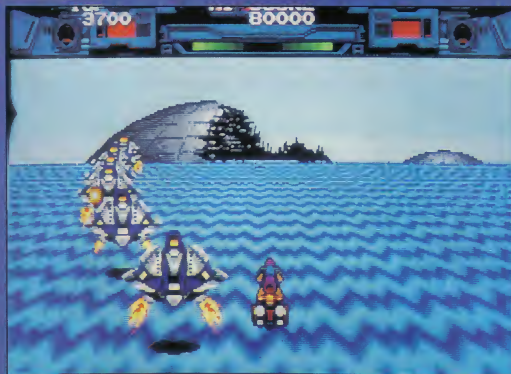
Le premier boss à affronter sera parmi les plus résistants de la série. Tous aussi gigantesques, ils vous donneront, dans les premiers temps pas mal de fil à retordre. Après quelques minutes d'observation et quelques autres d'un entraînement sérieux, les passer deviendra un jeu d'enfant!

Votre étudiant, c'est en quelque sorte être un peu turbulent et parcourir les rues banderoles au poing en hurlant des inepties, mais c'est aussi, et ça vous ne le saviez pas j'en suis sûr, faire un parcours en moto-jet afin d'obtenir le diplôme de massacreur intergalactique. Vous voilà alors dans la peau d'Hiroshi, une étudiante d'une étrange université, qui au fil de cinq jours de combats-tests, devra donner le maximum d'elle-même, comprendre maximum de coups de laser. Sur votre route, surgiront des monstres devant, derrière, sur les côtés... c'est comme ça, on ne s'ennuie pas lorsque on est étudiante. Lors des phases finales de ce

combat, votre moto-jet sera transformée en un petit vaisseau bien plus maniable.

Vous pourrez compter sur de précieux missiles au milieu de tout votre arsenal, mais comme toutes les bonnes choses, ils seront présents en nombre ultra limité. Et comme avant tout examen digne de ce nom, je vous dis... plein de choses!





Dès le premier jour de l'examen, les monstres-robots-tours sont là et vous attendent. Dès le troisième niveau, il vous faudra aussi esquiver des colonnes s'écroulant sur votre passage ou encore esquiver des robots gigantesques quasi indestructibles!



Sur votre parcours seront disposés de nombreux bonus en armement principalement: laser, tir quadruplé, laser croisé... choisissez comme toujours l'arme la plus propice selon la situation, sachant que n'importe laquelle peut faire l'affaire dans 80% des cas.



Space Harrier n'avait tellement éclaté lors de sa sortie en salles d'arcades que je ne peux que me réjouir de la sortie en France de Burning Force qui est un des rares clones de Space Harrier dont j'ai bouclé 15 fois le tour sur Megadrive. On retrouve le tapis coloré qui défile à grande vitesse selon vos déplacements dans une fluidité excellente. On retrouve aussi le tireur d'élite vu de derrière et les gros caramels qui vous arrivent en pleine poire dans un rythme assez échevelé je dois dire. On ne peut pas reprocher le manque d'action à ce jeu dont la réalisation est parfaite. Par contre, il est sûr que Burning Force fait partie des jeux qu'on adore ou qu'on déteste, pas d'alternative! Si on n'aime pas, on joue dix minutes à ce modèle du jeu d'arcade et on jette la cartouche. Si on accroche bien, le but est de finir le jeu coûte que coûte. Alors réfléchissez à deux fois!

O. PREZEAU



Malgré ce qu'en pense AHL, Burning Force n'est pas aussi nul qu'on pourrait, a priori, le croire. C'est vrai que le jeu est assez répétitif (mais on a déjà vu pire) et qu'on ne trouve pas beaucoup d'originalité dans ce shoot them up 3D à la Space Harrier. Pourtant, la réalisation, aussi bien sonore que graphique, dépasse facilement la majorité des shoot them up sur la Megadrive, tous types confondus. Les musiques, même si elles ne sont pas très nombreuses, en sont de véritables et l'animation est, elle aussi, de très bonne facture. Il est vrai aussi que le jeu est beaucoup trop facile et qu'une heure suffit pour en faire le tour de A à Z. On aurait certainement pu attendre plus d'un jeu qui a de telles qualités et l'on reste alors très vite sur sa faim. Alors AHL a raison, ce jeu est nul? Pas exactement, les programmeurs ont seulement oublié qu'un jeu n'était pas là uniquement pour être regardé et terminé en deux secondes neuf centèmes, ce qui, dans le domaine, est assez gênant. Alors si vous pouvez vous permettre de dépenser 300 francs pour une heure de jeu, n'hésitez pas, il y a fort à parier que vous serez séduit.

T.S.R.

EDITEUR : **NAMCO**
MACHINE : **MEGADRIVE**
GENRE : **SHOOT THEM UP**
DIFFICULTÉ : **FACILE**
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : **3**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**
CONTINUE : **3**

GRAPHISMES : **15**
ANIMATION : **14**
MANIABILITE : **14**
SON : **14**

71%



HELLFIRE

**DES
ALIENS,
ENCORE
DES
ALIENS,
TOUJOURS
DES
ALIENS !**

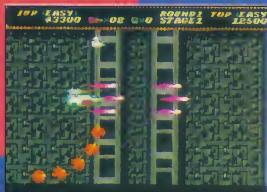
Qui aurait pu penser qu'il y avait encore des extraterrestres après tous les massacres que l'on a pu voir ces derniers temps? Pour remédier à ce léger inconvénient, vous grimpez à nouveau dans votre vaisseau, repartant pour cette éternelle croisade. A peine avez-vous fait quelques années lumières dans l'espace que vous pénétrez la base ennemie. Ici, les choses se compliquent sensiblement. Les vaisseaux adverses se font plus nombreux et des pièges d'un vicieux rare vous attendent dans ce lieu de perdition. C'est là aussi que vous trouverez les boss, ces leaders extraterrestres que vous devrez, grâce à votre laser multidirectionnel, réduire en cendres... ce n'est pas pour dire, ni pour se plaindre, mais ça va encore polluer l'espace tout ça! Les verts de l'espace, ceux que l'on appelle les noirs, risquent de poser des problèmes...

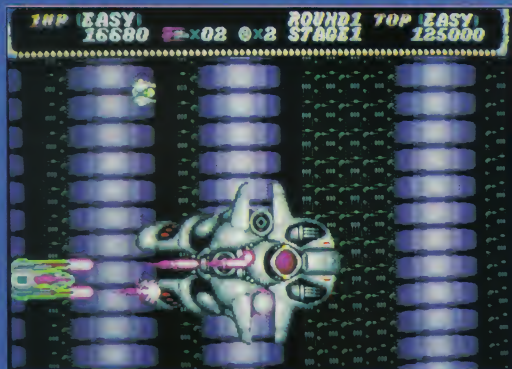


Décidément, on voit un jeu 100% automatique et anti-écologique! Vous vaidez en train d'utiliser une arme atomique! Quel tir mes amis! Dans le genre décapant, ce n'est pas trop trop mal. Je vous laisse imaginer le résultat après usage.



**LE TIR MULTIDIRECTIONNEL:
UNE SACRÉE INVENTION !**
Grâce à votre laser à puissance variable, détruisez tout ce qui bouge et tout ce qui bouge partout. En effet, la direction de votre tir est fidèle à votre choix. Aucun endroit de puitre échapper à votre œil perspicace et à votre laser destructeur. Juste ce qu'il fallait pour mettre un peu d'ambiance!





A peine la partie engagée, vous risquez d'avoir de très sérieux problèmes. Changez de position de tir rapidement et au bon moment et la victoire vous sera acquise. Une bonne maîtrise du changement de tir sera l'option indispensable à la victoire.

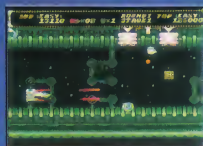


Je partage sans réserves l'avis de TSR, Hellfire est le meilleur shoot'em up sur la Megadrive. Du reste, ce jeu fait l'unanimité puisque c'est également l'avis de Destroy (rappelons au passage que Destroy ne se trompe jamais, c'est lui qui le dit donc c'est vrai). Ce que j'apprécie le plus dans ce jeu, c'est d'avoir en permanence le choix entre quatre armes qui tirent dans des directions différentes, car il faut sans cesse passer de l'une à l'autre obtenir le maximum d'efficacité en fonction des circonstances. De plus, la réalisation est excellente, ce qui ne gâche rien. Alors, ne ratez surtout pas cette occasion de casser de l'alien à sogo !

AHL



Même s'ils ne sont pas toujours très nombreux, il faut se méfier du moindre extraterrestre, on ne sait jamais quelle surprise il vous réserve.



Où est sûr, il y aura aussi toute une série de bonus à ramasser, du champ protecteur au bonus de vitesse. Sachez où les trouver et comment les attraper après, hasta la vista baby! Un conseil, n'abusez pas de la vitesse, c'est mauvais pour la santé.



La rédaction est ici quasi unanime, Hell Fire est Le shoot them up de la Megadrive, le fin du fin en matière de destruction intergalactique, le must du massacre en série, la crème des crèmes... vous avez pigé l'idée. L'animation est, du début à la fin, impeccable. Rapide et hyper maniable, le jeu ne risque pas de vous décevoir. Si vous pensez être allergique aux shoot them up et que la difficulté ne vous rebute pas, goûtez, il y a fort à parier que vous serez séduit. Les graphismes vont, quant à eux, de l'agréable au franchement beau, ce qui ne gâche bien sûr rien à l'intérêt du jeu. La musique de fond suffit amplement pour vous mettre une ambiance du tonnerre, mais le jeu seul y serait aussi parvenu. Un conseil, juste entre nous, ne le manquez sous aucun prétexte !

TSR



Une fois dans cette belle spatiale, il vous faudra déclencher l'exterminisme jusqu'à dans sa tanière. Guettez-le et surprenez-le pour le détruire en deux coups de laser! On se demande qui est le méchant dans l'histoire?



Bien en décor style station thermal version 2017, il faudra jouer en finesse. Éviter les obstacles ne sera pas toujours, et même loin de là, une partie de gileau. Ami masochiste, amusez-vous !

EDITEUR : TOAPLAN
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
MACHINE : MEGADRIVE
FRANÇAISE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 14



95%



Boulder Dash

Boulder Dash, le jeu mythique auquel tout possesseur de micros a joué, arrive sur Game Boy en version française. Vous jouez le rôle de Rockford, Rocky pour les intimes, un mineur de fond sympathique et rigolard. Heureux, notre petit bonhomme peut le collectionner les diamants. Spécialiste dans ce genre de travail, vous creusez inlassablement des galeries et des tunnels dans l'unique but de trouver le plus possible de pierres précieuses. Vous œuvrez aux quatre coins du monde: monde des cavernes, des glaces, jungle, mer déchainée. Vos principaux ennemis sont les caillasses et rochers qui se font un malin plaisir à rouler et tomber en avalanches si vous creusez



La réalisation technique est parfaite. Les animations sont claires et fluides. C'est surtout la maniabilité qui attire l'attention dès le début: on manie ce satané petit mineur de fond avec une grande facilité. Bref, Boulder Dash est un jeu de réflexes et de réflexion qui mérite d'entrer dans votre ludothèque. Avouez que 80 niveaux ça occupe, non? **OLIVIER PREZEAU**

dessous. Vous pouvez les pousser afin de trouver un passage vous menant à un diamant. Pour passer à un stage suivant, vous devez trouver tous les diamants du tableau. Toute la tactique réside dans l'utilisation des chutes de pierres. Celles-ci, en effet, explosent lorsqu'elles entrent en collision avec les animaux qui se baladent par là, ce qui permet d'ouvrir des passages en brisant des murs. Les pingouins, papillons, rhinocéros, coquillages et autres amibes n'auront qu'à bien se tenir.

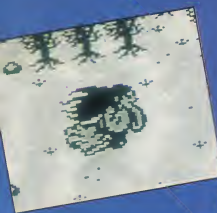
EDITEUR : **BANDAI**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTÉ : **MOYENNE**
NOMBRE DE NIVEAUX : **80 STAGES**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**
CONTINUE : **INFINI**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 17
SON : 15

71%

MERCENARY FORCE

LE RETOUR DES 4 MERCENAIRES!



Il y a 100 ans, les campagnes japonaises étaient décimées par les forces du seigneur des ténèbres. Le grand Shogun Tokugawa décida d'engager cinq des meilleurs combattants du royaume. Vous allez guider quatre de ces cinq soldats de l'impossible, que vous aurez choisis selon leurs caractéristiques propres. Le servant possède 6 points de vie et tire au fusil. Le mystique en possède 8 et tire des pruneaux verticalement. Le moine en possède 9 et lance des bulles d'énergie en diagonale. Le ninja en possède 10 et envoie des shurikens. Enfin, le samouraï en possède 12 et tire à l'arbalète double. Le jeu est un shoot-them-up à scrolling horizontal et les quatre soldats progressent côte-à-côte, chacun étant touché et perdant ses points de vie. Lorsque tous les soldats sont morts, vous avez le droit de recommencer. L'union fait la force!



Cocorico! Un bon exemple pour cette rubrique French Collection pulse Bubble Ghost n'est pas seulement

un up-date d'une version antérieure mais bien un jeu d'origine française. De toutes manières, cette précision semble inutile vu que vous connaissez tous les versions micros de ce jeu casse-tête-action. Les graphismes ne sont pas déments mais c'est le jeu qui veut ça. Même remarque pour les animations. Le jeu rend bien sur portable mais on retrouve malheureusement le côté lassant (NDC: au fou!) des versions micros. Casse-tête sans en être vraiment un et souvent trop difficile, on n'accroche pas vraiment. D'autant plus que la maniabilité est déplorable. L'option choisie par les programmeurs quant à la direction du souffle du petit fantôme n'est pas tout à fait heureuse: on dérape souvent. Un petit jeu, sympa mais tout petit!

O. PREZEAU

EDITEUR : **BANDAI**
MACHINE : **GAME BOY**
GENRE : **ARCADE**
DIFFICULTÉ : **DIFFICILE**
TEXTE ET NOTICE : **FRANÇAIS**
NOMBRE DE NIVEAUX : **6**
NOMBRE DE JOUEURS : **1**

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 15
SON : 14

75%

COINCEZ LA BULLE AU CHATEAU!



Ne cherchez pas un scénario à Bubble Ghost, il n'y en a pas! Le fait est que vous êtes un petit fantôme et que vous traînez dans un immense château bourré de salles reliées les unes aux autres. Chacune contient des appareils conçus par un savant fou et terriblement imaginatif. Votre idée fixe, depuis toujours, est de mener sans encombre une bulle jusqu'à la sortie du château; il est joueur le fantôme! Bien sûr, pour arriver à sortir, il faut passer les 35 salles du château. La bulle étant instable et très fragile, il va falloir manoeuvrer avec patience et dextérité. En effet, votre seul moyen de faire avancer la bulle est de lui souffler dessus. Celle-ci part alors dans la direction voulue mais ne s'arrête pas net; son inertie l'emmène souvent là où il ne faut pas! Comme les salles recèlent de véritables pièges de sadiques, il faudra souvent y réfléchir à deux fois et anticiper.



Cocorico! Un bon exemple pour cette rubrique French Collection puisque Bubble Ghost n'est pas seulement un up-date d'une version antérieure mais bien un jeu d'origine française. De toutes manières, cette précision semble inutile vu que vous connaissez tous les versions micros de ce jeu casse-tête-action. Les graphismes ne sont pas déments mais c'est le jeu qui veut ça. Même remarque pour les animations. Le jeu rend bien sur portable mais on retrouve malheureusement le côté lassant (NDC: au fou!) des versions micros. Casse-tête sans en être vraiment un et souvent trop difficile, on n'accroche pas vraiment. D'autant plus que la maniabilité est déplorable. L'option choisie par les programmeurs quant à la direction du souffle du petit fantôme n'est pas tout à fait heureuse: on dérape souvent. Un petit jeu, sympa mais tout petit! O. PREZEAU

EDITEUR : FCI
MACHINE : GAME BOY
GENRE : ARCADE
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 35
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 2

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 14

71%

MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Ciel Les 3 Moulins - Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500' d'achats ou plus !

*Offre d'une valeur de 14,5 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Ciel Nice-Etoile - Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU A NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 - Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réole - Niveau -2
Métro et RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs - 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 36 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
Rotonde des Mirrors - RER La Défense - Tél. 47 73 53 23

3615 J  YPAD

**OUVERTURE
LE 15 AVRIL**

C'EST SÛR...!*



(*sauf retard)

GRAND CONCOURS SHOOT AGAIN/JOYPAD

Gagnez un Méga-CD grâce à Shoot Again!



LES QUESTIONS

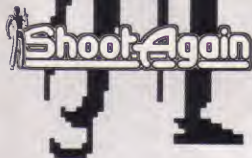
- 1) Quelle est la station de métro la plus proche de Shoot Again?
- 2) L'un des numéros de téléphone de Shoot Again comporte deux fois le même nombre à deux chiffres. Quel est ce nombre?
- 3) (c'est surtout des questions sur Shoot Again, vous avez remarqué?) Quel nombre obtient-on si l'on additionne le code postal, le numéro de la rue et le numéro du bus qui mène à Shoot Again?
- 4) (très très facile) Quel est le mot qui suit "Shoot"?

LES LOTS

- 1er prix: un Mega-CD!
2ème au 16ème prix: un jeu pour votre console (précisez la marque et le modèle)
17ème au 100ème prix: un pin's Shoot Again ou Joypad

LE REGLEMENT

- 1) Shoot Again et Joypad organisent un concours qui sera clos le 15 avril 1992 à minuit.
- 2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de Shoot Again et Joypad, qui de toutes façons ont déjà un Mega-CD, des jeux et des pin's et en conséquence n'en ont pas besoin.
- 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.
- 4) Les gagnants seront prévenus individuellement.
- 5) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.
- 6) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles seront envoyés à l'agence France-Télécom de Paris-Jeanne-d'Arc, service Contentieux, où ils sont tellement, mais tellement bêtes qu'ils vont les manger.



BULLETIN DE PARTICIPATION

à découper et à renvoyer à Joypad, Concours Shoot, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris avant le 15 avril à minuit.

Nom:..... Prénom:..... Age:.....

Adresse:.....

Code postal:..... Ville:.....

Marque et modèle de votre console:.....

Réponse 1:..... Réponse 2:.....

Réponse 3:..... Réponse 4:.....

ASTUCES

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions.

Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres. Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Salut les p'tits malins, toujours en quête d'astuces et de solutions ?

J'espère que vous allez profiter de vos courtes vacances du mois de mars (pour ceux qui en ont!) pour vous éclater à donf sur vos nouveaux jeux et nous faire connaître vos supers astuces, nous comptons toujours sur vos talents de mega-joueurs pour éclater de l'alien ou retrouver le Saint Graal.

Allez, hop! Au boulot, tous! Et à la prochaine!

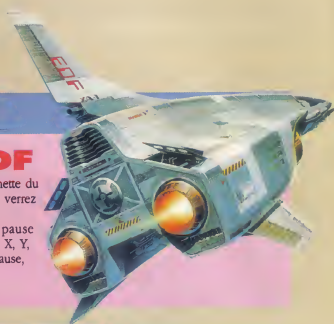
Stef

super famicom

SUPER EDF

Pendant le jeu, appuyez avec la manette du 2e joueur sur L, R, et bas, et vous verrez votre niveau d'armement augmenter.

Dans le même genre, faites une pause pendant le jeu, et appuyez sur A, B, X, Y, L, R, haut, bas, et, en enlevant la pause, vous verrez que vous êtes en "non-damage mode".



nintendo

SOLAR JETMAN

VOICI LES CODES DES PLANETES AVEC PLUSIEURS VIES!!



PLANETE 2: KLB PBN BBM KGB
 PLANETE 3: KBB DPL HBR XHB
 PLANETE 4: KQB DGG DBX VHB
 PLANETE 5: KHD ZLG DBG BHB
 PLANETE 6: KLD GBB DBM KHB
 PLANETE 7: KQD BQQ LBR VHB
 PLANETE 8: KGD THN BBX WHB
 PLANETE 9: HBG TMP LBG KHB
 PLANETE 10: KDG NNN KBM QHB
 PLANETE 11: KQG XPM QBR DHB
 PLANETE 12: HHG LDG BBX WHB
 PLANETE 13: KGH WGG BBG DHB

nec

NINJA GAIDEN

Pour avoir 6 vies au lieu de 3, faites, à la page de présentation: BAS ET BOUTON 1 en même temps en restant appuyé pendant 3 secondes; les textes de la page de présentation deviendront alors bleus.

Toujours à la page de présentation, si l'on fait en même temps BAS, SELECT, BOUTON 1 et BOUTON II, les textes japonais seront remplacés par des textes anglais.



game gear

PSYCHIC WORLD

- **LA PLANETE ROUGE (PREMIER MONSTRE DE FIN DE NIVEAU)** : Prenez l'option d'invincibilité, allez devant le monstre et tirez vers la gauche. Quand le monstre est tué, prenez l'option qu'il libère. C'est le tir de glace.

- **LE LION (DEUXIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU)** : Prenez l'option d'invincibilité, tirez vers la droite toujours avec l'arme du début. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il libère. C'est le tir de feu.

- **LA PLANTE CARNIVORE (TROISIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU)** : Prenez l'option d'invincibilité, prenez le tir de feu et tirez vers la droite. Une fois le monstre mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit d'un tir de feu plus puissant.

- **LA LICORNE (QUATRIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU)** : Prenez l'option d'invincibilité, prenez le tir de feu, mettez-vous le plus près de lui et répétez cette opération : sautez et tirez. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit de la spirale.

- **LE ROBOT (CINQUIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU)** : Prenez l'option d'invincibilité, prenez l'option spirale et laissez-vous aller sur lui en tirant dessus. Quand le monstre est mort, ramassez l'option qu'il laisse derrière lui. Il s'agit d'un tir de glace.

- **LE SORCIER (SIXIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU)** : Prenez l'option d'invincibilité, prenez l'option spirale, mettez-vous le plus à droite possible en hauteur et tirez vers la gauche.

- **TROIS POUR UN (SEPTIEME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU)** : Vous êtes dans un couloir avec deux échelles vers le bas et deux vers le haut. Allez à gauche, il y a une salle avec de petits monstres à détruire qui vous donnent de l'énergie. A droite, il y a un monstre que vous avez déjà rencontré,

La plante carnivore. Il faut utiliser la même méthode que pour la première plante carnivore rencontrée au troisième niveau.

Ensuite, ressortez, montez à l'échelle. Allez à gauche, le sorcier vous attend. Il faut le tuer comme vous avez tué le sorcier rencontré au cinquième niveau. Ensuite, allez à droite, un démon vous attend. Tuez-le en prenant l'invincibilité et la première arme que vous avez eue. Ensuite, ressortez de la pièce et entrez une nouvelle fois; une porte s'est ouverte.

- **POUR TUER LE DERNIER ENNEMI**, vous arriverez en face de la soeur de Lucia. Paralysez-la avec le canon congelant et allez à l'échelle qui se trouve au-dessus d'elle. Faites le tour et vous apercevrez un cerveau rouge.

N'essayez pas d'entrer sinon vous allez mourir. Prenez votre bouclier et mettez-vous dans le creux en dessous du rayon vert. Ensuite, prenez dans l'ordre, le canon hydro, le canon ultra-sonic, le canon psychique, les boules de feu et le rayon congelant. Tirez un coup de chaque arme à chaque fois et répétez l'action deux ou trois fois. Ensuite, vous le professeur se transformera en monstre et vous envolverez avec lui. Foncez-lui alors dessus sans vous préoccuper de votre vie et le monstre se détruira à tout jamais.

(DORVILLE Daniel)



game boy

BART SIMPSON

Voilà une petite astuce qui vous permet de couper la musique pendant le jeu (si elle venait à vous prendre un petit peu trop la tête!)

Faites : PAUSE et appuyez sur A !



nintendo

ROBOWARRIOR

Voici une astuce qui vous permettra de passer à travers murs et obstacles:

Appuyez sur START puis SELECT et B en même temps, puis, tout en gardant ces deux touches enfoncées, appuyez sur START. Maintenant pendant le jeu, en maintenant SELECT et B, vous passerez à travers les murs.

-Pour avoir des armes infinies, prenez la méga-bombe et le spider, appuyez sur SELECT et mettez le curseur sur la capsule d'énergie.

Gardez enfoncée la manette en HAUT-GAUCHE de la deuxième manette, et appuyez sur le bouton A de la première manette 2 fois.

-Pour choisir son niveau, après avoir eu les armes infinies, pressez SELECT, puis HAUT et GAUCHE et SELECT en même temps. OUF!

(NISTOUR laurent)

ASTUCES

nec

SUPER LONG NOSE GOBLINS

- Niveau 2 : 612094
- Niveau 3 : 461624
- Niveau 4 : 461844
- Niveau 5 : 462046
- Niveau 6 : 462633

• AU PREMIER NIVEAU, le gardien est sensible juste au-dessus des yeux.

• AU DEUXIEME NIVEAU, il y a une zone bonus juste en-dessous de l'escalier.

Pour sortir, il faut détruire la cinquième pierre. Le monstre de fin de niveau est sensible quand on lui tire dans le ventre. Faites attention au chapeau conique.

• AU TROISIEME NIVEAU, Le gardien du niveau cache deux autres personnages. La tête est sa zone sensible. Attention à la hache de Jason et aux griffes de Freddy.

• AU QUATRIEME NIVEAU, juste après le mur, allez tout de suite dans l'eau, prenez le passage dans la pierre et celui d'après. Attention aux crabes.

Juste au-dessus de l'homme qui marche au fond de l'eau, vous trouverez un petit passage. Faites-vous toucher pour avoir la taille minimum. Empruntez

ce passage. Le colis renferme un diable qui vous donne une trentaine de vies.

Le gardien de niveau change de forme deux fois. La tête est sa partie sensible. Attention au paravent du mime, à la hache de Jason et aux griffes de Freddy.

• AU CINQUIEME NIVEAU, pour avoir le gardien de niveau, il faut remonter à la surface. Tirez dessus et redescendez à chaque fois qu'un iceberg passe, jusqu'à ce qu'il se divise. A ce moment, il faut tirer sur la piveuvre qui tourne autour de vous. Le monstre et le bateau exploseront.

• AU SIXIEME ET DERNIER NIVEAU, pour détruire le gardien, il faut rester à gauche et tirer tout en montant et en descendant. Il est préférable d'avoir les trois oiseaux.



(VAUTHIER Raoul)

megadrive

TOE JAM & EARL

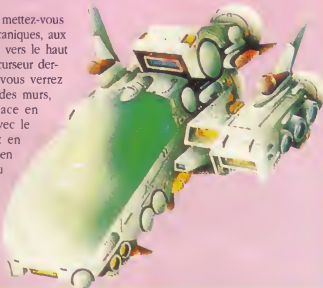
Au niveau 1, si vous possédez un rocket skate, les Icarus Wings ou bien encore la bouée. Dirigez-vous en bas à gauche de la carte, vous y découvrirez une île. Ramassez les deux cadeaux s'y trouvant, puis tombez dans le trou qui est au milieu de l'île, et hop! vous voilà tombé au niveau 0! bonne continuation!



master system

R T Y P E

Arrivé au quatrième tableau, mettez-vous devant le mur de cellules mécaniques, aux trois-quarts du bas en partant vers le haut de votre écran. Mettez votre curseur derrière votre vaisseau. Quand vous verrez deux espaces délimités par des murs, entrez dans le premier espace en haut, collez votre curseur avec le vaisseau contre le mur tout en tirant. Votre écran clignotera en blanc; vous êtes arrivé au Super Stage BGM avec un tout nouveau tableau et une nouvelle musique. Attention, cette opération se fait une seule fois.



master system

SHINOBI

Mettez la manette en bas et appuyez sur le bouton 2 pendant la page de présentation pour choisir votre tableau et niveau de départ.

game boy

BOXXLE

ET HOP!
VOICI LES CODES
DE TOUS LES NIVEAUX

- NIVEAU 1: BDBD
- NIVEAU 2: DBBD
- NIVEAU 3: GBBG
- NIVEAU 4: HBBH
- NIVEAU 5: JBBj
- NIVEAU 6: KBBK
- NIVEAU 7: LBBL
- NIVEAU 8: MBBM
- NIVEAU 9: NBBN
- NIVEAU 10: PBRP
- NIVEAU 11: QBBQ

nintendo

POWER BLADE

Pour écouter toutes les musiques et les sons de ce jeu, appuyez simultanément sur SELECT et DIAGONALE HAUT DROITE sur la manette 1, et bouton A, B et DIAGONALE BAS GAUCHE sur la manette 2; pressez ensuite START sur la manette 1, et voilà!



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Ciel Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

**Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides GRATUITE*
pour 500€ d'achats ou plus !**



*Offre d'une valeur de 145 F valable
au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Ciel Nice-Etoile . Niveau -1.Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél.34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Règle . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mirrors . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

**NOUVEAU
A NICE**

Ouvert 7 jours/7

ASTUCES

nintendo

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Voici ce qu'il faut faire pour finir le jeu.

DANS LA PREMIERE PARTIE :

Parler avec Marine, ce qui vous permet d'accumuler du Cosmos. Ensuite, mettez toute la gomme et en un coup vous la terrassez. Pour Cassios, combattez tout de suite et employez la même dose qu'avec Marine et à vous l'armure.

DANS LA DEUXIEME PARTIE :

Allez voir Sahori qui se trouve dans la troisième chambre à droite puis allez à l'orphelinat où vous attend la copine de Seiyar. Après un brin de causette, allez à l'hôpital mais avant de franchir le seuil, retirez-vous des points de santé avec le bouton B. Puis allez à l'hôpital, vous aurez ainsi regagné du Cosmos. Faites ceci pendant tout le jeu, mais attention car pour que cela fonctionne, il faut avoir combattu. Après vous être fait requinquer, allez au colisée puis mettez votre armure pour battre Shiryu. Parlez-lui puis combattez; la meilleure façon pour le battre est de gagner l'offensive en mettant moins de P.D. que de P.C. Après le chevalier du dragon, parlez avec le chevalier du cygne, puis combattez-le avec la même technique que pour celui du dragon. Vous n'êtes pas obligé de parler avec Andromède. Après les avoir tous battus et quand Phoenix a volé l'armure, rendez-vous à l'hôpital puis à l'entrée du parc où vous rencontrerez l'un des sbires de Phoenix qui détient l'un des morceaux de l'armure d'or. Puis retournez à l'hôpital. Allez ensuite chez Kido où l'on vous donnera de nouvelles indications. Allez chez le maître, descendez vers la cascade, entrez dans la grotte puis remontez sur la droite jusqu'à un petit rebord. A ce moment là, appuyez sur la diagonale haut et droite de la manette et vous voilà dans la grotte. Après être allé chez Mo, sélectionnez le Mont Fuji.

DANS LA TROISIEME PARTIE :

Cette partie est constituée du combat contre les quatre chevaliers noirs et d'Iki. Il vous faut vous repérer dans ce dédale de caverne. Le meilleur moyen est de sélectionner le Mont Fuji quand vous êtes perdu, ainsi vous recommencerez depuis le début. Entrez dans la première caverne, ne bougez plus puis allez vers la droite, vous rencontrerez un autre sbire de Iki. Ne lui parlez pas. Sachez que deux chevaliers noirs, dragon et pégaïse, se trouvent à gauche de l'écran et que les deux autres se trouvent à droite. Il vous faut donc toujours aller soit vers la gauche soit vers la droite ; de plus, le chevalier du dragon et d'Andromède se trouve dans une caverne verte, le chevalier du cygne se trouve dans une caverne bleue et le chevalier pégaïse se trouve dans un trou qui est situé au bout de la première caverne après la tête de mort. Pour trouver Iki, il faut revenir au début du Mont Fuji, tout parcourir sans rentrer dans les cavernes et vous voilà devant Iki.

DANS LA QUATRIEME PARTIE :

Allez voir Sahori qui a changé d'endroit. Il vous faut aller dans le deuxième couloir accessible par une porte dans une chambre. Puis allez voir le maître, ensuite allez dans votre appartement. N'oubliez pas d'aller à l'hôpital. Le chevalier du cygne vous dira d'aller au parc, là-bas, vous trouverez Docrate. Combattez-le. Puis allez à l'hôpital, retournez chez Kido. Le valet Tatsoumi vous demandera d'aller chercher l'armure d'or au Planétarium. Pour la trouver, allez dans le deuxième couloir de la maison Kido. Puis entrez dans la chambre dont les murs sont gris et rentrez à gauche du mur central et là vous serez dans le planétarium. Allez ensuite au Colisée. Affrontez Docrate, puis lorsque vous êtes en bas de la

montagne. Montez tout le temps et vous reviendrez au Colisée après avoir combattu le chevalier du corbeau. De retour au Colisée, évitez au maximum les chevaliers d'argent tant que vous n'êtes pas allé à l'hôpital. Puis affrontez-les ! Vous affronterez Dante, Capella, Mysti (du côté du port) et Babel. Lorsque vous les aurez tous battus, allez voir Sahori puis le maître. Attention, lorsque vous serez sorti de chez Kido, un chevalier d'or, celui du lion, vous attendra à la porte. Après l'avoir vaincu, vous pourrez aller au sanctuaire. N'oubliez pas de faire le plein à l'hôpital. Lorsque vous irez au sanctuaire, vous allez commencer par combattre Sheena. Puis lorsque vous l'aurez battu, laissez vous mourir, vous pourrez ainsi revenir à l'hôpital. Il vous faut au moins quatre cent vingt cinq points de Cosmos pour avoir une chance dans la première partie du sanctuaire.

DANS LA

CINQUIEME PARTIE

(Première partie du sanctuaire) :

Après avoir franchi les gouffres, continuez votre chemin et rentrez dans la maison bleue de Marine.

Puis affrontez Cassios et continuez vers la droite, c'est à partir de cet instant qu'il faudra au maximum économiser vos points de santé et vos points de Cosmos.

En effet, car maintenant, vous ne pourrez plus aller à l'hôpital, ni ailleurs.





29, rue du Daga - 08000 CHARLEVILLE-MÉZIERES
Tél. : 24 59 20 11

Il y a deux statues d'Athéna dans cette partie du jeu, qui vous donneront chacune cent points de Cosmos. Attendez avant de les utiliser. La première statue est sur la gauche de l'écran dans une caverne bleue.

La deuxième statue est dans la caverne située à l'extrême droite du jeu. Il faut tomber dans le trou marron situé au bout de la caverne puis aller à gauche. Les chevaliers d'argent se trouvent en haut. Au milieu des montagnes, il y a Misti, Babel, Moses (parlez lui), Babel et Docrate qui sont sous un porche. Asterion est à côté de l'entrée d'une caverne vers le haut et au milieu. Lorsque vous les aurez tous combattus, allez vers la droite et montez sur la deuxième montagne. Vous verrez Persus Argol et juste en-dessous se trouve Marine avec le bouclier d'Athéna. Cette partie est très dure, n'hésitez pas à prendre le code lorsque vous la commencez, ceci vous permettant de reprendre depuis le début si vous vous êtes trompé.

DANS LA SIXIÈME PARTIE

(Deuxième partie du sanctuaire et fin du jeu) :

Pour accéder à la deuxième partie du sanctuaire, il vous faut après avoir eu le bouclier et battu Persus Argol, vous laissez mourir. Je vous laisse le choix sur la manière, il en existe tellement. A première vue, cette partie vous semblera impossible car il vous reste très peu de Cosmos pour combattre les chevaliers d'or. Pour retrouver un maximum de Cosmos, poursuivez votre chemin au lieu d'affronter le premier chevalier d'or, continuez jusqu'à ce que vous trouviez sur l'autel d'Athéna, là, celle-ci vous donnera cent points de Cosmos et vous en redonnera tant que vous voulez si vous avez combattu avant. Parlez avec le premier chevalier d'or mais pas avec les autres. Plus vous avancerez et plus ils seront durs.

Avant d'affronter le dernier chevalier d'or, le chevalier du gémeau, faites le plein de Cosmos et de point de santé. Avec le bouton A, vous pouvez vous retirer des points de Cosmos pour les ajouter à vos points de santé.

Ainsi, vous serez prêt pour le grand pope. Pour le battre facilement, mettez tout le paquet en P.O., P.A. et P.C. et ne mettez pas tout en P.D., laissez à peu près un échelon non rempli.

Vous gagnerez ainsi l'offensive mais n'oubliez pas de parer. Après avoir combattu le deuxième chevalier du gémeau, entrez dans la salle du grand Pope. A partir de cet instant, Athéna ne vous donnera plus de points de Cosmos. Sautez tout au bout de la salle avec votre armure pour affronter Arlès. Après l'avoir battu, sortez vers la gauche et allez rejoindre Sahori devant l'autel d'Athéna et vous aurez enfin fini "Les Chevaliers Du Zodiaque".

(GRANDSIMON Luc)



SUPER FAMICOM de 490F à 649F

- GEOMON
- SUPER FORMATION SOCCER
- SUPER EDF
- AREA II
- LEMMINGS
- DARIUS TXEEN
- Y'S III
- MARIO IV
- ZELDA III
- CASTELVANIA
- SUPER R-TYPE
- THUNDER SPIRIT
- ADVENTURE ISLAND
- ROCKETER
- DRAGON BALL Z
- F-ZERO
- SOUL BLADER
- NOSFERATU
- EXHAUST HEAT F1
- ECT...

NEO GEO (nous consulter)

- SENGOKU
- EIGHT MAN
- MAGICIAN LORD
- FATAL FURY
- THE SUPER SPY
- BURNING FIGHT
- KING OF THE MONSTER
- GHOST PILOT
- FOOTBALL FRENZY
- SOCCER BRAWL
- MUTATION NATION
- ROBOT ARMY

NEC de 299F à 499F

- SKWEK
- FINAL SOLDIER
- DRAGON EGGS
- CYBER CORE
- AFTERBURNER II
- PC KID 2
- ADVENTURE ISLAND
- HIT THE ICE
- DAYAKAMURA
- 1941
- RACING SPIRIT
- POPULOUS
- NINJA GAIDEN

CD NOUS CONSULTER

FRAIS DE PORT EN SUS (NOUS CONSULTER)

BON DE COMMANDE à retourner accompagné de votre règlement

CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT ☐

ou COMMANDE TÉLÉPHONIQUE AU

24 59 20 11

NOM.....
prénom.....
adresse.....
code postal.....ville.....
téléphone facultatif.....
Je désire commander le matériel suivant.....



LE SPÉCIALISTE DES JEUX VIDEO SUR CONSOLES

JEUX GAME GEAR de 99F à 325F

- MAPPY
- BERNI WALL
- GALAGA 91
- AXE BATTLER
- DONALD
- SONIC
- FRAY
- FANTASY ZONE
- ALESTE SPACE INVADER

JEUX MEGADREX De 199F à 475F

- DOUBLE DRAGON 2
- ALIEN STORM
- FANTASIA
- MERCS
- GRANADA
- CASTLE OF ILLUSION
- TECMO WORLD CUP 92
- JO MONTANA 2
- EA HOCKEY
- TOE JAM & EARL
- WONDERBOY V
- MIDNIGHT RESISTANCE
- TURRICAN
- FATAL REWIND
- SUPER MONACO GRAND PRIX
- UNDEADLINE
- RUN ARK
- STREET OF RAGE
- QUACKSHOT
- BACK TO THE FUTUR III

**JEUX RARES NOUVEAUX
ET MEGA-CD
NOUS CONSULTER**

ASTUCES

nec

CADASH

Avant tout, le choix du personnage.

Le magicien est faible mais sa magie vient à bout des chefs les plus coriaces.

Le barbare est puissant mais son épée n'a pas assez de portée.

Le clerc a une arme de portée variable et sa magie est utile (bouclier, énergie).

Le ninja a des projectiles faibles au début, mais véritablement mortels par la suite. Sa puissance de saut est la plus évoluée.

Si vous jouez en seul, je vous conseille la jeune fille ou le ninja. Si par contre, vous êtes plus expérimenté, prenez le magicien.

Si vous jouez à deux, la combinaison parfaite est le magicien et le ninja.

PREMIER MONDE

Au début, sortez du château et allez dans le premier labyrinthe. Allez à droite en tuant les Slimes. Entrez par la porte, allez à gauche en tuant les Trolls et les Slimes. Arrivé à l'eau, ne continuez pas mais revenez vers la droite en faisant un massacre. Faites des aller-retours jusqu'à atteindre le niveau quatre. Ensuite, allez à gauche en sautant sur les plates-formes et passez par la porte. Allez à droite mais ne descendez pas la pente. Faites apparaître à chaque fois des squelettes et tuez-les pour atteindre le niveau cinq. A ce moment, vous devez tuer les squelettes d'un coup dans les jambes, sinon passez au niveau six.

Descendez la pente, quand un squelette apparaît, sautez et donnez des coups en diagonale. Tout au bout, descendez par la corde et allez à droite.

Sautez par dessus l'oeil qui apparaît en montant à la corde. Allez à droite, commencez à descendre la corde mais attendez que l'araignée soit partie pour continuer. Tuez les araignées dès

qu'elles apparaissent en évitant leurs toiles. Continuez à droite en évitant les roches des volcans.

Passez la porte et voici le premier monstre de fin de niveau.

C'est un gros tas de gélatine. N'arrêtez pas de le frapper et pour éviter ses tirs, baissez-vous un peu avant ses points de chute. Quand le monstre est mort, ramassez l'or et passez par la porte de droite.

DEUXIEME MONDE

Discutez avec le vieil homme, il ouvre la grille. Allez dans le téléporteur et vous voilà dans le premier village. Achetez un fouet plus puissant dans l'armurerie, reprenez votre énergie dans l'hôtel, discutez avec la vieille femme qui vous donne une clef, achetez le maximum de feuilles chez l'herboriste. Les feuilles servent à vous ressusciter avec dix points de vie. Vous pouvez aussi acheter une ou deux fioles de contre-poison. Il existe un sort qui a le même effet qu'une fiole de contre-poison. Vous pouvez aller à l'entrée du deuxième labyrinthe. Allez à droite, descendez par la corde mais n'allez pas dans l'eau, allez à gauche. Tuez les grenouilles puis les hommes préhistoriques, franchissez la porte. Allez à gauche, descendez la pente pour tuer les hommes préhistoriques qui montent. Baissez-vous devant eux et frappez. Passez la porte. Allez à droite, des mains géantes sortent de terre. Passez la première, puis mettez-vous au milieu des deux suivantes et enfin passez la dernière. Continuez votre chemin en tuant les poulpes qui sortent de terre. Après environ deux portes, vous arriverez devant une grille que vous ouvrirez avec votre clef. Tuez

les trois poulpes puis descendez, il y a deux portes. Prenez celle de gauche, il y a le deuxième monstre, une pieuvre géante. Frappez la tentacule en envoyant votre chaîne devant et en diagonale à gauche, tout en évitant les tirs du monstre. Quand il est mort, prenez l'or puis mettez-vous à gauche de la fille attachée au poteau. Frappez en diagonale vers la droite jusqu'à la porte de droite que nous avons vue tout à l'heure. Elle plonge dans le bassin, se transforme en sirène et vous donne un collier qui vous permet de respirer sous l'eau.

Retournez à la salle de la pieuvre et passez par la porte de gauche.

Continuez à droite, il y a des statues qui font tourner des chaînes avec des boules pointues au bout. Pour passer, utilisez le sort de protection, le personnage est alors entouré d'une aura bleutée. Ce sort ne coûte que trente points de magie.



SPECIAL ASTUCES ACTION REPLAY

Foncez sans vous arrêter, à droite. Continuez jusqu'à la porte. Vous vous retrouverez sous l'eau, grâce au collier, vous pouvez continuer. Allez à droite en tuant les gros poissons, quand ils ferment et ouvrent leurs yeux, ils lancent un éclair. A droite, passez la porte. Allez à gauche mais ne prenez pas le téléporteur, prenez la porte à gauche. Entrez dans l'armurerie et achetez une armure plus puissante. Sortez et prenez la porte de gauche. Vous êtes sous l'eau, allez à gauche jusqu'à la porte en tuant les poissons. Normalement, vous êtes au niveau quatre, tuez les poissons jusqu'à atteindre le niveau huit.

Maintenant passez la porte.

Vous êtes au début du deuxième labyrinthe. Montez à la corde jusqu'en haut, allez à gauche, vous êtes au premier village. Faites le plein d'énergie puis revenez par le même chemin jusqu'au téléporteur du deuxième labyrinthe.

TROISIEME MONDE

Vous êtes près d'une corde, descendez tout en bas. Il y a une porte qui donne sur un village de nain. Celui qui se trouve en haut à gauche peut vous vendre un objet qui augmente votre maximum de points de vie de huit points pour cinq cents pièces d'or mais je vous le déconseille vivement. Allez à gauche, après le village. Des Golems de pierre vous attaquent, montez les marches, tuez les araignées et les Golems de pierre, passez la porte. Continuez à gauche en tuant les Golems de pierre. Si vous leur tournez le dos, ils vous arrivent dessus beaucoup plus vite. Puis, descendez la pente; si il y a des Golems de pierre des deux côtés, tuez-en un puis occupez-vous de l'autre. Vous arrivez à un lac, puis plus loin, une porte. Derrière se trouve le troisième monstre de fin de niveau. Il s'agit d'un ver de terre géant. Frappez-le à la tête quand il est déplié. Quand celui-ci est définitivement mort, ramassez l'argent et le parchemin bleu qu'il laisse derrière lui. Maintenant, revenez au village des nains et remonte à la corde du début. Deux solutions, soit vous reprenez le raccourci du deuxième labyrinthe pour faire le plein d'énergie, soit vous allez à la première intersection au-dessus du village. Dans ce dernier cas, il doit vous rester au moins un bouclier assez puissant et de quoi en invoquer un autre, c'est à dire une trentaine de points de magie.

QUATRIEME MONDE

La première fois, il vaut mieux retourner au village.

Quoi que vous fassiez à cette première intersection, vous faites apparaître une corde grâce au parchemin du ver. Passez la porte après la corde. Allez à gauche et montez à la première corde puis allez à gauche. C'est le quatrième monstre de fin de niveau qui se dresse devant vous. Il s'agit de la fleur géante.

Balsano Patrick
Aulnay-sous-Bois
A SUIVRE...

Et hop!, une nouvelle rubrique fait son apparition parmi les astuces, destinée aux possesseurs de ce petit bijou qu'est l'Action Replay. En effet cette cartouche vous permet de modifier la quasi totalité des paramètres de n'importe quel jeu sur Megadrive: vies infinies, armes illimitées, temps illimité, invincibilité et j'en passe...

Bref, d'arriver plus facilement à la fin de toutes vos aventures consolienues.

REVENGE OF SHINOBI (cartouche GENESIS)

Grâce à ce code, vous aurez des vies infinies:
009E4 66002

MERCS (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Bombes infinies:
0080B 8C351
Energie infinie:
00809 44E71

QUACKSHOT (cartouche GENESIS)

Pour démarer le jeu avec 7 vies:
00502 60007
Invulnérabilité à l'attaque de l'ennemi:
005E1 0600C

QUACKSHOT (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Pour démarer le jeu avec 7 vies:
0050A C0007
Invulnérabilité à l'attaque de l'ennemi:
005ED E600C

SPACE HARRIER (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Pour commencer le jeu avec 10 vies
006CD 4000A

ARROW FLASH (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Un code qui vous donne 10 mega armes par vie
00A67 4000A

SUPER THUNDER BLADE (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Ce code rend l'hélicoptère invulnérable pendant la phase d'attaque en 3D (hélicoptère vu de dos)
007A3 64A38

CRACKDOWN (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Code donnant des tirs infinis pour BEN:
02882 E6002
Même chose mais pour ANDY:
0288E 86002

OUTRUN (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Temps infini, pour rouler tranquille et admirer le paysage:
0035A 84A10

SWORD OF SODAN (cartouche ELECTRONIC ARTS)

Vies infinies:
00474 26002

HELLFIRE (cartouche MEGADRIVE JAPONAISE)

Encore et toujours des vies infinies:
002A1 C6004

ASTUCES

nintendo

GREMLINS II

ET HOP! TOUS LES CODES DES DIFFÉRENTS NIVEAUX
DE GREMLINS II

NIVEAU 1.1: GBQK	NIVEAU 1.2: BVKF	NIVEAU 2.1: DXNH
NIVEAU 2.2: CGMW	NIVEAU 3.1: NJTD	NIVEAU 3.2: ZFPJ
NIVEAU 4.1: SHMC	NIVEAU 4.2: VLBB	NIVEAU 5.1: NXRD

BONNE CHASSE AUX GREMLINS!!



nec



DRAGON EGG

Pour avoir un petit sound test, il faut, quand on vous demande START ou CONFIG, faire, haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, 2, 1, et apparaitront alors des égaliseurs.

(GREG)

nintendo

LOW G MAN

Pour commencer avec 8 vies dans Low G Man, entrez le mot de passe suivant: LOBB

super famicom

SUPER TENNIS

DANS LE CIRCUIT MONDIAL, TAPPEZ LE CODE:

ZP203XZ	TL5VCQ2
H5R6N6J	4LVBHV8
66F7C6P	DJSTK8X
D3HTIIBS	VRX

Il ne vous restera qu'à gagner le dernier open pour être number one!



megadrive

STORMLORD



Faites une pause pendant le jeu, puis appuyez sur le bouton A quatre fois, le bouton C deux fois, le bouton B trois fois, ensuite bouton C et bouton A.
Vous voilà propriétaire de neuf vies!
Vous pouvez utiliser cette astuce n'importe où dans le jeu.



lynx

MRS PACMAN

Pendant le jeu et en mode normal, appuyez sur pause et sur les boutons suivants:

A, A, B, OPTION 1
A, A, B, OPTION 1

Un éclair apparaîtra en haut de l'écran.

Revenez au jeu et appuyez sur B.

Mrs Pac Man sera ainsi plus rapide que ses ennemis.



nec

RAIDEN

Pour avoir 6 continues, il faut appuyer simultanément sur Select, les boutons I et II, et manette vers le HAUT, tout ceci pendant l'écran des continues.



MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 17h15 et le dimanche vers 9h15 **MICROMANIA** vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner
chaque semaine



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre C'ial Les 3 Moulins - Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux.

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !



*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

JUSTE POUR GOUTER!

**JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:**

**130F
AU LIEU DE
180F!**

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

Code postal:.....Ville:.....

Votre console:.....Votre âge:.....

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

L'enfer du jeu vidéo se déchaîne à la Foire de Paris



Tous aux Parc des Expositions – Hall 1 – Porte de Versailles – M° Porte de Versailles



du 29 avril
au 10 mai 1992

RECEVIR

75 N° 22240
Vds NEC PC Engine + 1 jeu
2000 Frs Vds je pour 250 Frs
Vds Elvian, Adventure 1, 1,
Final Soldier, F1, Conceptor
Champion, de 16h à 21h, au
(11) 43 54 37 03.

76 N° 22241
Vds Supergraph, neuve + 9 je
valeur 1800 Frs, CD, ven-
due + 2000 Frs. Conceptor
Bertrand, au (16) 89 01 00 74.

78 N° 22242
Vds GT + 6 je (Jackie Chan),
+ adapt secteur, le tout en TBE.
3700 Frs. Conceptor J.
Baptiste, après 18h, au (16) 78
05 36 71.

96 N° 22243
Vds je NEC Conceptor
Derius, Vigilante, Barumbe,
Cadash, de 230 à 250 Frs
pour Téléphone après 18h, au
(16) 49 46 41 69.

94 N° 22244
Vds Supergraph + 2 Mains + 1
doubleur + je (Final Match
Tennis, Tiger...). Vds mon-
ter 128, 2 courts, dont un
jeu, occasion, imprimante cou-
leur, à débattre. Conceptor
Bruno, au (11) 43 55 73 37.

94 N° 22245
Vds CD Rom + Conceptor + 8
je (Gongang, Aero Bleser, j)
quintuplier + Men + System
dard, le tout en TBE, valeur
6500 Frs, vendu + 4300 Frs
(avec boîte d'origine).
Conceptor J. Philippe, au (11) 46
92 08 21.

93 N° 22246
Vds NEC + 2 Mains + quin-
tuplier + PC Kid 2 + Neutro
+ Shmoo. 1000 Frs. Vds CD
Rom + System card 2000 Frs.
Conceptor Guillaume, au (11) 46
37 38.

20 N° 22247
Vds NEC GT - 1600 Frs + je
R Type 2 + World Court
Tennis. Conceptor Cédric, à
partir de 17h sauf le week-end,
au (16) 95 25 04 60.

89 N° 22248
Vds SGF + 5 je (1541,
G.A.Ghost...). 1500 Frs.
Conceptor Louis, au (16) 72 33
75 02.

75 N° 22249
Vds Conceptor + 4 je (F1 Match
Tennis, Adrian...), le tout en
TBE, avec pour 900 Frs.
Conceptor Guillaume, au (16)
30 57 45 31.

85 N° 22250
Vds NEC + 13 je + 2 Mains
2790 Frs, ou Ech. contre SFC
avec jeu, ou Ech. les 13 je.
2450 Frs. Conceptor Arnaud,
au (11) 43 27 96 12.

96 N° 22251
Vds PC Engine GT neuve,
pour 2000 Frs. Supergraph
1100 Frs, 10 je. 200 Frs pour
Conceptor Fabrice, après 20h,
au (16) 94 16 16 85.

78 N° 22252
Vds CT Turbo + 5 je. 2500 Frs,
ou Ech. contre SFC + 2 je,
ou contre CD Rom NEC + jeu
CD Conceptor Thomas, de 16h
à 20h30, au (16) 39 16 32 94.

96 N° 22275
Vds Conceptor puissance 5 +
3 je + 1 CD Rom + 2 je, éché
5140 Frs, vendu 4000 Frs
Conceptor Raphaël, après 18h,
au (11) 43 44 55 50.

96 N° 22276
NEC PC Engine + adapt 5
jeux + PC Kid 2, Space
Hamer, secteur, ou le tout.
Prix à débattre. Téléphone à
partir de 17h, au (16) 93 26 37
59.

94 N° 22277
Vds NEC Conceptor, sa garan-
tie + 2 je, le tout 650 Frs,
ou Ech. contre Gempage, ou MD,
Téléphone après 17h30, au
(16) 92 72 53 70.

93 N° 22278
Vds Conceptor + 4 je
(Adventure Island, Blosa...),
de 1000 Frs. Conceptor Xavier,
au (11) 43 81
02 70.

77 N° 22279
Vds PC Engine + 9 je + dou-
bleur (F1 T, Cadash...), de
1600 Frs à 2000 Frs, ou Ech.
contre Aldo, au (16) 60 08
00 96 à partir de 18h.

94 N° 22280
Vds Supergraph + manette
900 Frs. Vds GB + Hyperboy
+ 2 je. 800 Frs. Ach. Neo-Geo
+ 1 jeu + 2 Mains + 2300 Frs.
Conceptor David, à partir de
18h, au (16) 49 60 01 00.

34 N° 22281
Vds 22 je NEC, de 150 à 210
Frs. Téléphone le soir au (16)
67 75 77 18, demander
Nicolas.

20 N° 22183
Vds ou Ech. je NEC Over
Ride, Burning, F1 Pilot, Armed
Cyberbots (sur Rana), Vds GB
+ 9 je. 1200 Frs, lampe +
adapt. Conceptor Gérard, au
(11) 48 69 44 55.

91 N° 22183
Vds NEC Conceptor Fira + 11
je. Tannis, Tiger Hall,
Adventure Island... 3000 Frs
(avec emballage). Téléphone
au (16) 99 30 32 21.

66 N° 22184
Vds NEC PC Engine + Altair
runner + Adventure Island
TBE 600 Frs, possibilité
d'envois contre remboursement.
Vds Amiga 2000B +
Nbx + Téléphone Rir ou (16)
69 54 16 25 ou au (16) 69 54
64 39.

85 N° 22185
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

96 N° 22186
Vds NEC + 5 je (Hit the ice,
Final Match Tennis...), quin-
tuplier avec 2 manettes, le tout
2000 Frs à débattre. Conceptor
Jérôme Bironneau, après
17h30, au week-end, au (16)
51 07 34 35.

13 N° 22253
Ach sur Neo-Geo. Asio 2,
Burning Fight, Trash Rally,
Raid Hero, entre 620 à 630
Frs. Conceptor Pascal, au (18)
91 49 71 06.

75 N° 22254
Ach Neo-Geo. 1700 Frs, jeu 1
jeu ou 2 manettes. Vds GB +
éclatée + Monaco GP,
Wonderboy, Gargia 91,
Columns. 1000 Frs. Conceptor
David, au (11) 48 38 37 78 ou au
96 Bd St Germain, 75005 Paris.

91 N° 22255
Ach je Neo-Geo, pour 500 Frs
max, avec manette Neo-Geo,
à 200 Frs. Conceptor
Cédric, après 17h, au (16) 30
37 83 83.

91 N° 22186
Ach Neo-Geo complète (péri-
phérie, manette, manuel).
Sengoku Ach jeux SFC, sur
Marseille (Castellavie, F. F.
Zero). Conceptor Florent, au
(16) 91 05 16 42.

13 N° 22186
Ach Neo-Geo complète (péri-
phérie, manette, manuel).
Sengoku Ach jeux SFC, sur
Marseille (Castellavie, F. F.
Zero). Conceptor Florent, au
(16) 91 05 16 42.

93 N° 22187
Ach Neo-Geo USA + Man et je
(mm 3). 3000 Frs. Vds Amiga
500 + 220 je + joystick + souris +
1 manette. Conceptor
Laurent Perrais, tous
les jours, au (11) 48 98 45 52.

78 N° 22188
Ach Neo-Geo sans jeu, 1200
Frs. Pc Engine GT sans jeu +
1200 Frs. CD Rom NEC +
adapt SFC CD Rom. 1500 Frs.
Vds MD Fira + 3 je. 1200 Frs.
Ach. MD Jap sans jeu, 600 Frs.
Conceptor Christophe, au
(18) 34 89 29 84.

11 N° 22118
Ech. Gembay + 4 je. contre 1
jeu Neo-Geo (Trash Rally,
Soccer, Robo Army). 300 Frs.
Vds Ech. beaucoup de je
d'après sur ST ou Amiga, contre
cettech Neo-Geo. Conceptor
Stephane Fournier, au
(16) 68 05 45 49.

92 N° 22120
Ech. Vds Ach. je Neo-Geo
Cherche jeu à bas prix. Conceptor
Perrais, au (11) 46 59 97 46.

95 N° 22254
Ech. PC Tandem 87, écran
Mon, valeur 6500 Frs. Conceptor
Neo-Geo + 2 je, ou Farncom +
3 ou 4 je mini, ou Vds pour

3250 Frs. Conceptor James, au
(18) 34 15 15 32.

49 N° 22265
Ech. MD Jap + 11 je + 2 je,
Conceptor Quen Rodobay, 59
rue du Commerce, 49300
Ghény, au (10) 41 52 53 59
de 10h à 18h.

78 N° 22256
Ech. Atari 520 STT + mon-
treuil SC1425 + 40 de l'été +
souris + manette, le tout en
TBE, contre Neo-Geo. Conceptor
Laurent, après 18h, au
(16) 34 82 02 18.

94 N° 22257
Ach Amiga + extension 1
Mega + 200 je + joystick +
souris + prise md + 52 de l'été +
souris + manette, le tout en
TBE, contre Neo-Geo + 2 je (Robot
Army, Fatal...). Conceptor
Arnaud Vardias, 14 rue du
canon, 98223 Romilly.

92 N° 22189
Ech. Atari 1040 STE + 9 je +
Man, contre Neo-Geo.
Conceptor Christian, au (11) 46
80 29 58.

44 N° 22190
Ech. Amiga 500 + extension +
secteur externe + 262 jeux + 2
jeu, contre Neo-Geo + 1 jeu.
Uniquement dans le 44.
Conceptor Fabrice, au (16) 40
32 03 98.

35 N° 22191
Cherche contact sur Neo-Geo,
pour échange je, possède
Cyber Lip, Megacoin.
Vds Gempage. Ech. uniquement
sur région Montpellier. Nimes.
Conceptor Damien, au (16) 61
50 64 20.

75 N° 22258
Vds Neo-Geo + Megacoin
Lord, garantie par Guillaume
jusqu'en Novembre 92. 2900
Frs à débattre. Téléphone
après 18h, au (11) 43 73 04 14.

95 N° 22259
Vds Neo-Geo + 3 joystick +
Fatal Fury + 3000 Frs.
à débattre. Ech. je Super Neo
(Final Fight, Mario 4).
Conceptor Sébastien, après
18h, au (16) 30 76 77 03.

78 N° 22260
Vds Ech. Ach. je Neo-Geo,
possède Neo-Geo nouveau jeu.
Conceptor Franck, au (16) 39
54 75 52.

94 N° 22261
Vds je Neo-Geo + 3 joystick +
manette + Electrocomp +

Simé World + California Games,
le tout en TBE, valeur 1700 Frs.
Vds vendu 1000 Frs. Vente
admission occasion. Conceptor
Ivan, au (11) 42 83 03 25.

94 N° 22192
A saisir : Neo-Geo + 6 je + char-
geur + 2 joysticks + manette. Je
surtout pour 1000 Frs. Conceptor
Fabien, au (11) 47 26 19 49.

91 N° 22263
Vds Neo-Geo + 2 je + 1 jeu.
certaines non disponibles en
France. Conceptor Fabrice
Autour, 44 rue Pierre
Brossolette, 91350 Origny, ou
(16) 69 08 05 31.

80 N° 22193
Vds Neo-Geo + 3 je (Zanfor, Stone
World, Turbo Sub), ou Vds
Lynx seule 400 Frs, ou je à
partir de 120 Frs, ou le
tout 750 Frs. Conceptor JF au
(10) 25 95 46 31.

91 N° 22192
Vds Lynx + 6 cartouches +
télé + recharge + Comlyn +
om's. 1500 Frs. Ech. je MD
(Road Rash, Sonic, Alien ST,
Sengoku). Conceptor Maxime, au
(16) 61 24 45 69.

44 N° 22193
Vds Neo-Geo + Ghost Rip
2800 Frs, et Fatal Fury. 500
Frs. Vds je Farncom + Pro
Soccer 250 Frs, Big Run 100 Frs,
Ripout 250 Frs. Conceptor
Michael, au (16) 40 94 28
70.

75 N° 22194
Vds je CD. Red Alert 190 Frs.
Side Arms Special 220 Frs. R
Type Complète CD 250 Frs.
Recherche Shubun Man II et
Fighting Street. Vds Memory
Card Neo-Geo. Vds sur Neo-Geo
Combit 700 Frs. Téléphone
au (11) 45 53 66 75.

75 N° 22195
Vds je Lynx 120 Frs (Paperboy,
Electro). Gated
Téléphoneur au (11) 44 73 05 06.

78 N° 22196
Vds Lynx + 3 je pas cher,
garantie avril 92. Vds
Quelquod sur MD Ach TFS
sur MD. Conceptor Laurent, en
semaine, de 17h à 19h, au (16)
30 43 80 90.

91 N° 22197
Vds je Neo-Geo, je SFC, je MD
et corollées SFC et Neo-Geo.
Téléphoneur au (16) 60 86 23
25.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N° 8 qui sortira vers le 15 Avril. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre destination :		ACHAT		ECHANGE		VENTE	
<input type="checkbox"/> SEGA	<input type="checkbox"/> NINTENDO	<input type="checkbox"/> NEC	<input type="checkbox"/> NEO GEO	<input type="checkbox"/> LYNX	<input type="checkbox"/> N°8		

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS



LES TROIS CLÉS D'OR DE NINTENDO

...vous ouvrent les portes de l'univers Nintendo!

3615
Nintendo



Minitel 3615 NINTENDO



SOS
Nintendo



(1) 34 64 77 55 du lundi au samedi



Club
Nintendo



BP 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cedex



Nintendo

à très bientôt!



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™



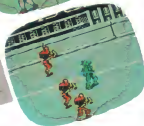
De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant
Hero Turtles II:
voici la passion
des jeux KONAMI.

KONAMI a encore
davantage de hits pour
le système Nintendo:
Top Gun - The Second
Mission, Roller Games
et Mission: Impossible.
Il suffit de vous les procurer!

KONAMI
La passion des jeux



PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NGC)

